

模拟时代
EMUTIME
.COM
Cps3即将被模拟？！
游戏界大事回顾1
屎王教你搞汉化之三
黄金太阳2超攻略
伟大的龙珠传说
编辑部的一天
CRAZ 扫描制作
随书附送黄金太阳2地图海报



模拟时代 EMUTIME .com

2002.08

吉林音像出版社出版

责编：米庆丰 ▮ 设计：[illegible]

ISRC CN-Q06-01-0124-0/V.J6

ISBN 7-88833-124-6

编辑主任：伍家熹

执行主编：WARIO

责任编辑：隐藏人 漫步

EWING Phil 瞌睡虫

美术编辑：寒羽 历苏

漫画编辑：F'

杂志邮箱：

emutime@sina.com

emutime@sohu.com

投稿邮箱：

ETmagazine@sohu.com

特约合作鸣谢：

klk.yeah.net 某人 白金之星 李可文

大猩猩 宾宾 屎王 白河愁 Dadunu

亮亮 C.K 小翼 OEZ 中华模拟联盟

EMUTIME

模拟时代



UltraHLE源码发表

新近接触模拟器的朋友可能很难想象当年UltraHLE的发表对整个模拟界的震撼有多么大。打个比方来说，好象其他人还在四川盆地徘徊的时候，UltraHLE则一跃到喜马拉雅山，虽然离世界最高还差很多，但比起别人，简直就是完美的产物的了--奇迹！还能怎么形容呢？你也大概可以体会到，UltraHLE的源码是怎样的一件宝物了。感谢Epsilon& RealityMan创造出UltraHLE这个奇迹，现在也要感谢reeflow将源码发表出来！

既然有了源码，毫无疑问大家期待的就是新的非官方版本的UHLE。一直以来那些UHLE的HACK版本也可以正名了。比如，SuperHLE。这个现在最著名的UHLE HACK版本在UHLE源码发表后就发表了声明，不会停止SuperHLE的开发。作者说现在有了源码，他不用再进行逆向工程了，但他依然希望SuperHLE能够继续下去，毕竟已经开发了很长时间了。无论如何，我们可以期待新的奇迹的出现吧，至少，现有N64模拟器要求配置过高的问题可以多少得到改善：P



VBA1.0a 发表



或许有人会问，每月都提VBA烦不烦啊，呵呵，没有办法，毕竟是目前最强的GBA模拟器。而且，这次发表的是一周年纪念版本哟。

不过话说回来，虽然是周年纪念版，但改动方面到不是非常多，主要的核心部分几乎没有特别改进，大概是已经很完善了吧。在修正了一些特殊的Div/DivARM BIOS呼叫后，《黄金太阳2》可以正确的运行了。另外一些程序上的Bug，得到了修正，也加入了诸如低音滤波器，内存编辑器等新功能。不过在初版的1.0版中存在电池记忆文件丢失的情况（简单的说就是无法存档），所以随后Forgotten发表了1.0a修正版。



顺便一提，现在有了一个新的非常有潜力的GBA模拟器，BatGBA，运行效果非常不错，至少图象方面是这样的……声音也不能说是糟糕，但比较不如人意，还需要发展吧，不管怎样，值得关注。

MAME 0.61 & MAME32 Plus 0.61



MAME的新版发表在模拟界就如同节日一样，而且是差不多每月过一次：P 新版的MAME改动颇多，未发表前就广受关注。主要有新的artwork系统：所谓artwork就是早期街机为了弥补画面单调而在筐体背景上放上一张海报一样背

景图来做陪衬，效果还是不错的。新的artwork系统支持了所有游戏的artwork，不需要特别的驱动，任何游戏都可以加入artwork，相当不错吧;) 不过这个功能的调整使整个MAME代码结构有了相当大的改变，大多数非官方MAME的版本发表速度明显比以往要慢。不过中文版的MAME32 Plus还是在两天之后就发表了，虽然……只是测试版:P　改动不是很多，毕竟还只是测试版，还存在一些问题，但对于使用DOS版比较困难的朋友，是个好选择哦。



对了，差点忘记说了，上一期中提到的《篮球飞人》、《MACROSS Plus》在0.61中都有支持，据说很不错:P

Zsnes 新版发表

已经数月没有动静的ZSNES终于发表了新版本，从更新上来看，这个版本除了pagefault外，_Demo_也帮助修正了相当多的东西，不知道是不是_Demo_在开发ePSXe之余来照顾一下老伙计呢;) 新版中修正了许多显示、系统、模拟核心等方面的问题，Windows版本支持了命令行，加入了Super System arcade system（任天堂的SFC互换街机基板系统）的支持等等。在几个月前所发表的消息中所提到的Broadcast Satellite卫星放送系统可惜没有被加入，大概很困难吧。

很多人都想知道SNES9X和ZSNES到底哪个更好些，其实这实在是没什么好争论的，因为两个都是非常优秀的SFC模拟器，但从实用角度来说，无疑ZSNES要更胜一筹;)

CPS3 解密中?

瞧，这条新闻没有放在头条上，所以你可能猜到了，这条消息可能不是你所期望的；）6 月底 Billy Jr 在站台新闻中所放出的新闻中提到了令人吃惊的消息——CPS3 的破解!一时之间各大站台都纷纷发表消息，说 C P S 3 模拟指日可待……不过很可惜，这一切都是个误会:P 事情源于 Nebula 的作者 ElSemi 向 BillyJr 询求一张 SF3 2nd impact 的安装 CD，并向 BillyJr 表达了一些他对 CPS3 加密原理的一些想法，就是如此而已，所以 Billy 才会说 CPS3 的加密原理大致知道了。但知道原理和破解成功的差距可是很大的，呵呵。目前从 Billy 的杂记中可以知道大致上 CPS3 的保护大部分都可以知道，包括哪些部分会有哪些动作等等，也知道保护有很多层，原本期望能从安装 CD 上得到一些突破，也没有成功，所以……目前是卡住了。其实这都是预料之中的事情，要知道 CPS2 花了三年，CPS3 自然不能立马解决问题吧:P

汉化消息

大概是因为暑假到了吧，国内的游戏汉化小组都纷纷拿出了自己的成果奉献给广大游戏爱好者。

上期提到的汉化了 GBA 游戏《光明之魂》的 CGP 汉化小组现在终于发表了《光明之魂》的完全汉化版本。游戏本身没必要多说，值得推荐。另外 CGP 汉化小组的下一个目标是《黄金太阳》！但《黄金太阳》的文本实在太多，据说有 6 万多句，所以 CGP 小组在招收翻译人员。期待他们的成果。



另外汉化《梦幻之星4》的梦组也发表了他们完全汉化的初版，但目前由于梦组内部一些人事上的问题，菜单的汉化以及文本的编辑存在一些问题，有些问题则严重到导致游戏无法进行下去，目前只能用原版玩过去存档的办法来继续。其他他们能完善《梦4》的汉化。



另外在截稿前几个小时，国内著名的汉化人Necrosaro发表了《最终幻想6》的874版……叫874版的原因据说是刚好汉化了874句文本，Necrosaro的恶趣味实在令人头痛:)

受到广泛关注的土星/ST-V模拟器Satourne本月看起来比较沉闷。作者表示他因为工作繁忙，所以没有办法持续开发，但这绝对不表示Satourne的开发停止了。目前DSP和SCU的模拟核心终于完成了，但非常不幸的是由于资料文档的缺乏，使DSP部分指令依然不正确。对于造成的影响，比如《生与死》的活动块显示还是和以前一样。没有得到改善。不过另一方面，作者已经知道了正确的色盘颜色描绘，BIOS动作也完善了，现在就像一台真的土星一样。虽然现在还没有进行任何优化，但能取得这些进步是很令人高兴的：）



新XOR表

Raz终于发表了新的XOR表，包括D&D: Shadow over Mystara (USA 960619)、Vampire Hunter 2 (Japan 970913)、MSH Vs. Street Fighter (USA 970827)。至此基本上所有的CPS2早期作品都已经发表了。国内玩家所熟悉的那些CPS2游戏差不多全部都有了。CPS2传说正在接近终结的时刻:) CPS2所剩的不多的大作中近期可能被发表的是99年的GigaWing，大家期待吧。另外这次Raz因为MAME 0.61发表迫在眉睫，而且新MAME版本改进了CPS2的光栅模拟，所以本来都是与XOR同步发表的CPS2MAME没有发表新版本。不过大家可不要理解成CPS2Shock会和MAME同步发表啊:)



MS4 ROM出现

怎么说呢，这不是任何模拟圈的人希望看到的消息，但既然已经有了，就不能装做看不到吧。这次的MS4真的是在默默无声的情况下发表的。但基本情况和上次KOF2001差不多，盗版先出，然后模拟站跟进。笔者由于某些原因，没有拿到任何ROM，据说这个ROM是加密版的ROM，也就是说这是从原版基板中Dump出的ROM，只能使用Nebula+DAT文件的方法来运行。目前没有听说这个ROM有任何的缺损或者错误情况，可能是比较完美的Dump版本。



目前也出现了可以用NRX运行的解密版ROM，看起来是通过加密ROM用解密算法得到的，需要特殊的BIOS文件或者HACK ROM。

无论玩家们多么感激这些Dump ROM的人，但必须提醒大家的是，这是一种完全因为私欲而滥用模拟技术的典型例子，应该受到的是大众的谴责，而不是赞扬。

Nebula 新版发表



看起来是 Nebula 在慢慢取代 NeoRAGEx 在 Neo · Geo 模拟上的地位。原因到不是模拟精确什么的，只是他更方便于运行各种 N · G 游戏。新版本除了配合 CPS2Shock 新发表的 Xor 表外也对一些老问题进行了修正，比如光栅模拟等等。不过最令人注目的是取消了对一些 N · G 新游戏的支持，作者宣称如果你想玩新游戏，还是去玩街机吧。本来这是件很正常的事情，但用户的反应却蛮激烈的。很多人开始谴责 Elsemi，一些人认为如果他们有 MS4 或者 KOF2K1 的基板，那么用模拟器来玩 ROM 根本是合法的，迫于群众压力，Elsemi 干脆在随后的修正版中完全去掉了所有游戏的禁止保护，只是加入了一条免责声明，告诉你如果你想用 Nebula 运行这些游戏，就要对可能出现的法律问题负责。看起来这是一次 Nebula 的败北，不能坚持自己的看法的作者……

GENS 2.0 发表



一般来说，整数的版本号通常意味着某些重大的改变。那么 GENS 2.0 给我们带来了什么呢？32X SH-2 模拟核心！不要以为这是什么初步模拟等等，这是一个包含了 100% 指令模拟，完全 32X DVP 模拟的成熟 32X 模拟核心，已经是用来相当完美的运行一些游戏了。在笔者所测试的《V R 战士》、《V R 赛车》、《星球大战》等几个游戏里，除了速度比较慢以外，图象和声音表现几乎可以用完美来形容，完全超过老牌的 32X 模拟器 AGES、XEGA 等等。GENS 看来是会成为绝对的 SEGA 16bit 平台模拟之王啊，敬佩之情如滔滔江水……

MAME-FOR-XBOX



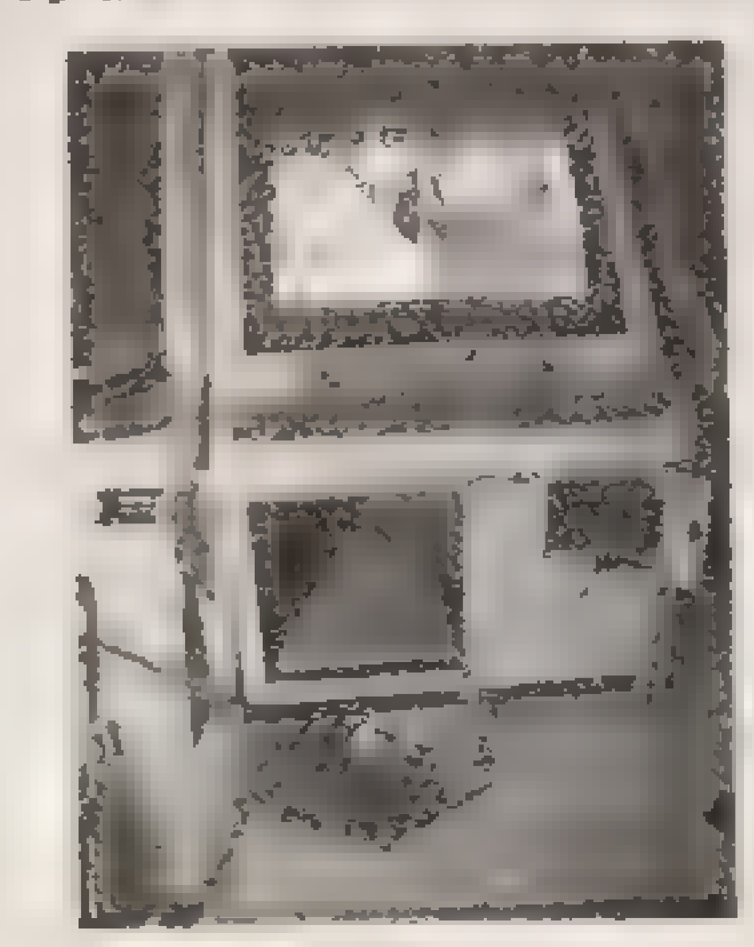
XBOX 上的 MAME。这种堪称奇特的想像力和创新本身就给人以启示；同样，也向世人展示了对模拟器的重新诠释。问题是为何这次老微如此急不可耐，封杀理由是 MAME-X 的执行文件使用了非法获得 XboxDevelopment Kit 来创建，即这种基于 XDK 的开发没有得到授权，这样的话，发放执行文件就同样是非法的了。因为用 MS's XDK 创建的程序包含了他们的目标机器码，而这在库链接协议上关系重大。

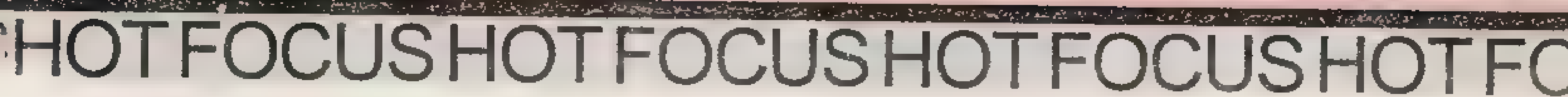
对于非盈利性质的 MAME，MS 如此的强硬目的似乎只在于捍卫背负二十亿美元的版权许可。在 console 上运行 MAME 绝对可以让很多人捧场，但问题是微软根本不希望任何无权责认可的东西在 XBOX 上运行。这种绝对法律效力的行使自然是为了他的宝贝游戏机前途不再多添枝节。

Cps3 消息 part2

前阵子 ebay 的跳蚤市场上在拍卖一块机板，内容是《街头霸王 Ⅲ：三度冲击》。这块名为"JAMMA PCB LIMITED"的 PCB 自称是"特别限定日版"。使人感兴趣的是此板声称无需一般 CPS3 需要的 CDROM 设备...由此引来了模拟界众高手的注意，Haze 说那就是传闻中不需 CDROM 的 CPS3 sets 中的一个了。Raz 说它倒很像普通的 CPS3 PCB，背后有 SCSI 接口连接和插卡，而且外加控制器接口右上方有一块 27c4096，??? Raz："图片质量太差看不清楚 。"

CPS3 使用 CDROM 载体众所周知，虽然比起 CPS2，CPS3 的 2D 很 xx，但存在意义却是逊色多了。这样看来，CPS3 的模拟应不属于传统的模拟理念范畴，所以它的问题，就仅仅是"技术"上的羁绊。





cps3 即将被模拟？！

文：偶在公元前

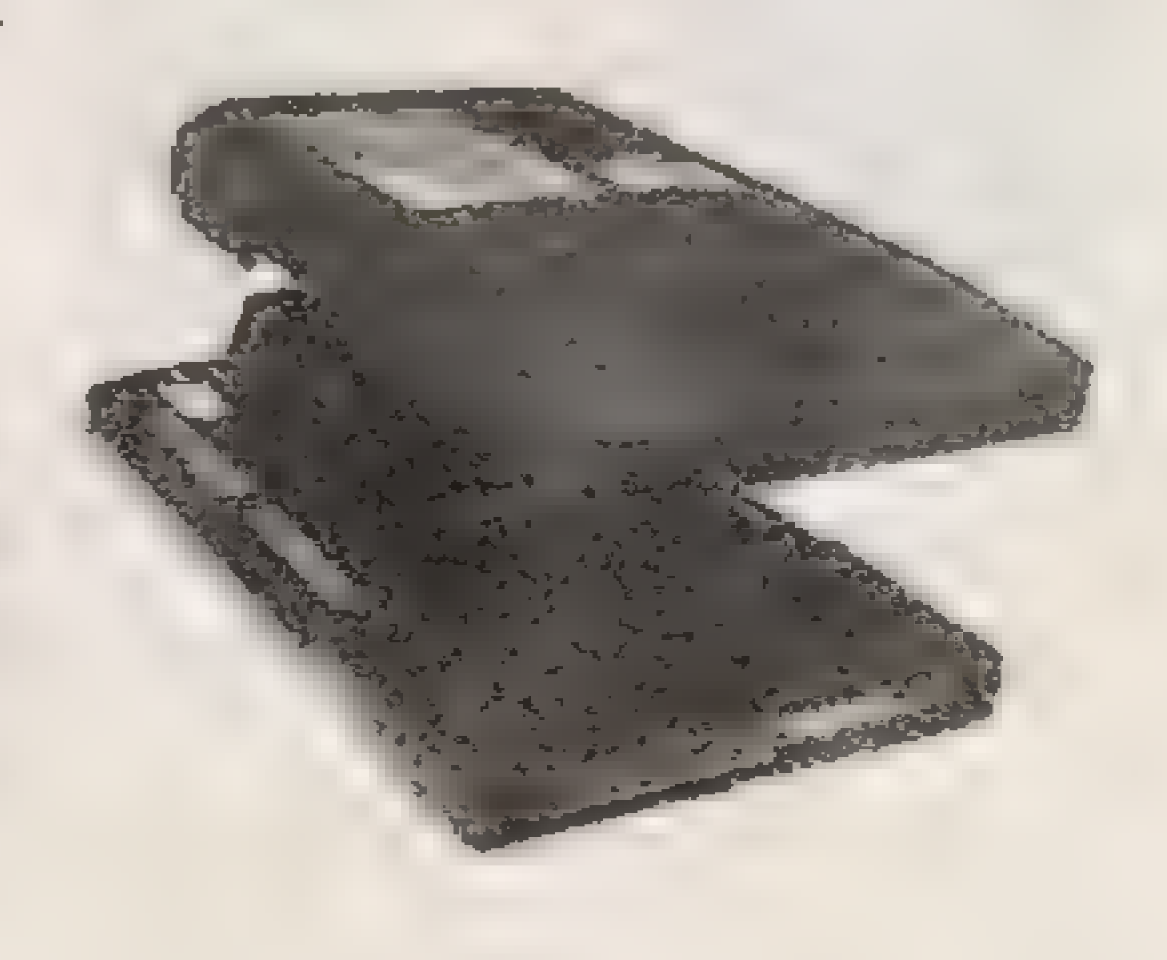
相信很多朋友都对 CPS3 的模拟充满的期望，那到底 CPS3 是会怎样的机板呢？为什么它的模拟就如此之难呢？希望大家看完本文后能得到一些东西吧～～～

1.cps3和cps2、cps1的区别。



CPS1 的英文全称是：Capcom Play System 1 – 1988 to 1995。1988 年 Capcom Play System 1 (CPS1)被公布了，绝大多数基板包括了三块互相锁定的PCB版。最底下的那块板是一般用来更换其它CPS1游戏用的。(板子的数字是取最上面的那块最小的 C 板)。后期的游戏装有一块 battery of death– 死亡电池安放在了 C 板上，当电池寿命到了的时候，整个板子也就自动报销了。

CPS1 Q Sound – 1992 to 1993。第二幅图展示的是 Q Sound，它由 4 块互相锁定的 PCB 板组成，外面套上了灰色的塑料盒。在板子上装了两块电池，同上面一样如果没电了，游戏就无法开启了。

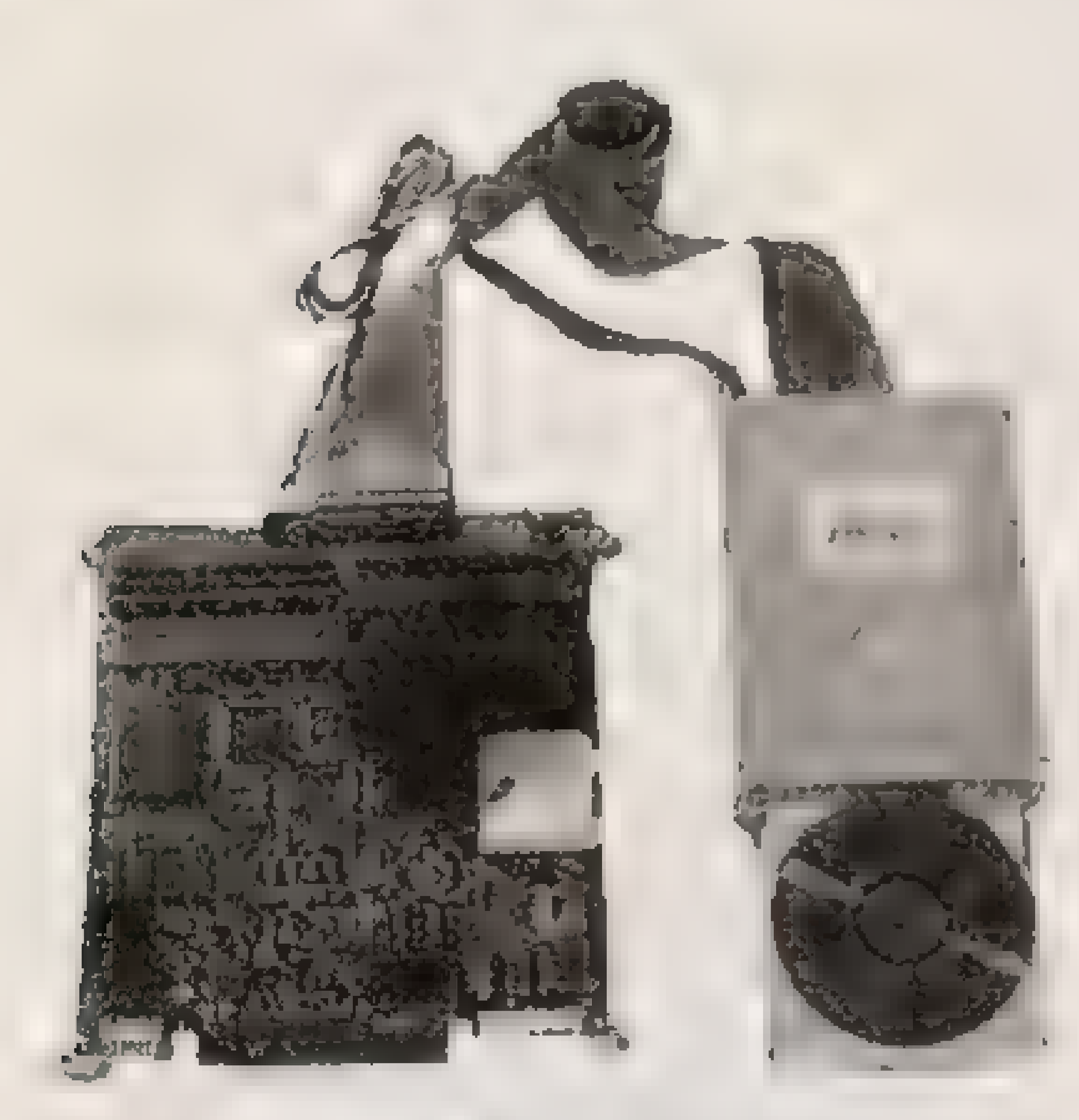


CPS2 – 1993 to 2000

CPS2 的英文全称是：Capcom Play System 2，它包括了一块母板(A 板),游戏卖的时候是作为 B 板分开卖的，不过同时会提供一块相兼容的 A 板。A 板和 B 板都用颜色代



码来区分特定的语言 / 地区。Blue 代表 英语(美国 / 欧洲)，Green 代表日语，Grey 代表英语(亚洲)和 orange 代表西班牙语(西班牙，南美洲)。特定的 A 板和 B 板是可以用不同颜色代码的板子相互更替的，如：一块 green B 板可以和一块 blue A 母板工作，不过游戏将会是日版的。Orange B 版可以和 grey A 版工作，不过游戏是西班牙语的。游戏的语言版本取决于 B 版的颜色。当然 blue B 版和 blue A 版在一起时就是英语版了。CPS2 游戏含有 Q sound 而且也有电池寿命的问题 – 当内部电池没电了，板子也就完了。



C P S 3 的英文全称是：Capcom Play System 3 –1996 to 1999。CPS–III 同样是 2D 基板，而且其性能也可以说是现在所有同类基板中最优秀的，加上此基板设有 CD–ROM，更换游戏时会从 CD–ROM 下载游戏数据存放到 ROM 中以便下降成本，本来是被看好的，可惜的是此基板经常出现消 RAM 的情况，所以该基板已经停产了。CPS3 的机能很强劲，虽然目前世界上有不少出色的程序员正在摸索找到解密 CPS3 的途径，但是进展甚微，所以目前无法模拟。之后 Capcom 又开发了 ZN–1，但这是基于 PlayStation 的硬件系统，游戏也是 3D 的了。

2 . c p s 3的破解难度。c p s 3的盗版至今好象还没有出现 。

由于 CPS3 带有强大的自毁电池，以及高强度的加密，所以破解几乎成为不可能的事情了。不过话又说回来，既然密是人加的，人就可以解。但是为什么没有盗版呢？原因就是成本太高，即使盗出来了，价格也比原版的便宜不了多少，而且解密所花的时间太多了。

3.当年曾经出现cps3已经破解了的流言，后来证实是假的。



那就是当然的了，盗版都解不出来的东西个人哪有这么容易做出来。而且盗版的是有利益的驱动，而个人只是凭一时冲动：）不过 RAZOOLA 就例外。

4.cps3上面的大作。

比如有 SF3 系列和 JOJO 等著名的格斗游戏。见图。

5.cps3的大概硬件资料（这部分用口述，不要罗列数据），比如它是用cd装载游戏的。



CPU 为 SH2（没错，就是SH2，并不是传说中的SH4），根据版本不同有ROM 版本和 CD 版本。不过很奇怪，即使是 CD 版本也是要先把东西读进 RAM 里面去，配备的是SCSI 光驱，盘本身并没有加密，但是里面的内容就被加密了，而且在读进 RAM 的



过程中是没有经过解密处理的，那就是说游戏是在运行的时候动态解密的。

6 .正在攻克cps3的模拟的人们。

暂时来说就只有NEBULA的作者ELSEMI了，不过从目前进度来说十分不乐观。

7 .出现cps3的模拟器估计要到什么时候？

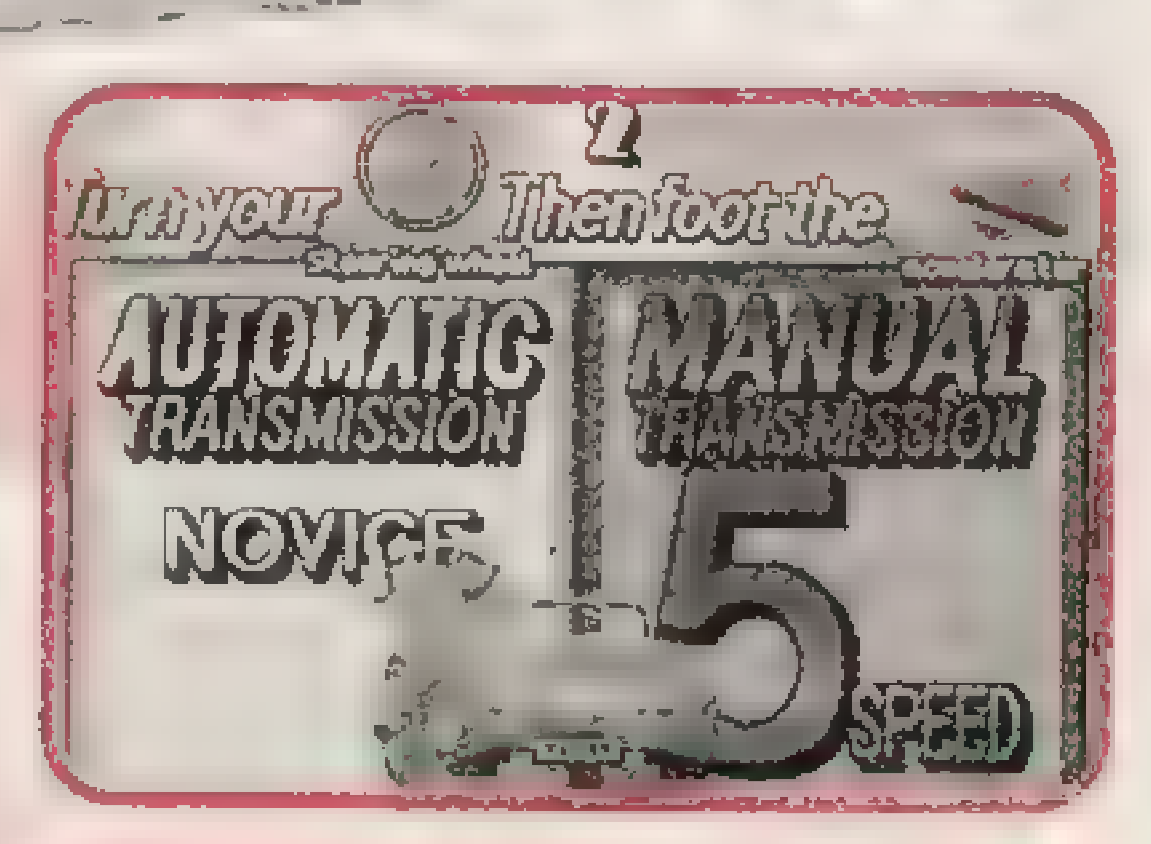
CPS3的资料十分贫乏，到目前为止连ELSEMI也没有多少资料，甚至不清楚该系统用的分辨率，所以要模拟大概还是需要走很长的一段路吧。

8 . cps3的其它消息。

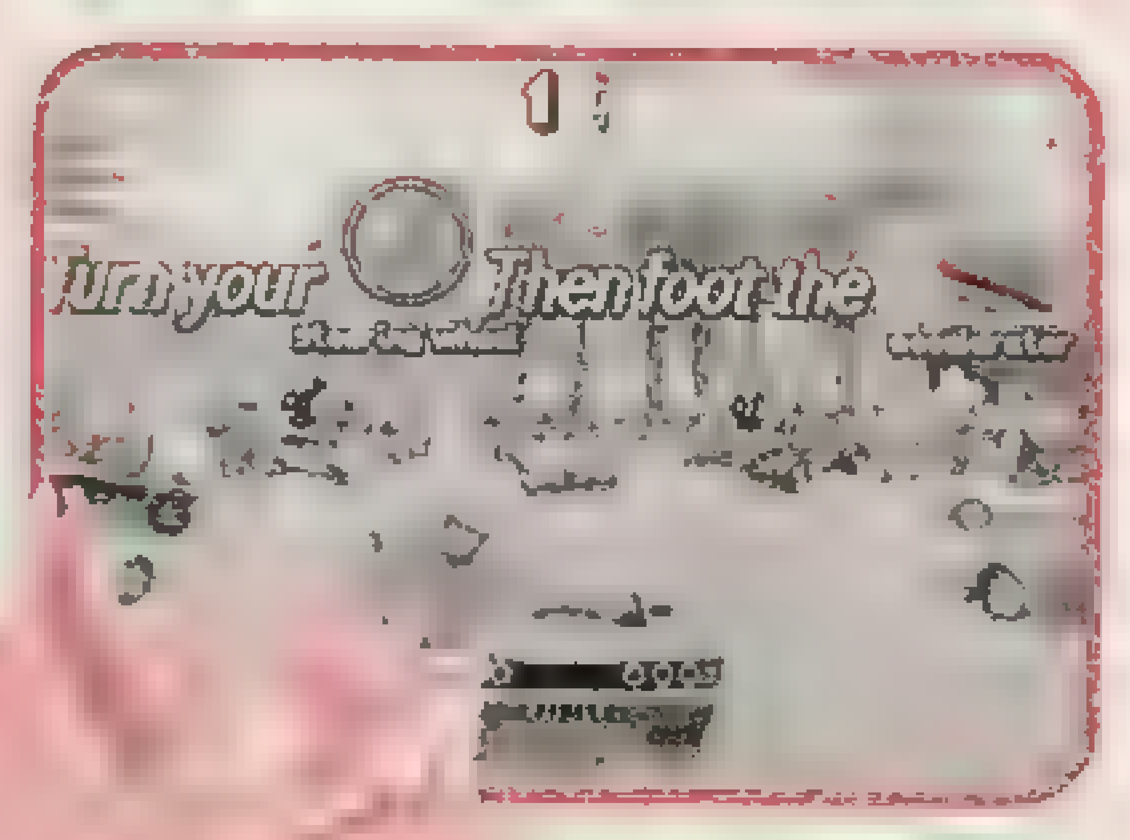
来自台湾billyjr的消息，“……目前CPS3的保护运作大致上是了解的，包括他哪些地方是做些什么动作的，也知道保护有很多层，原本预计如果CPS3的游戏在将资料由光盘存放至Flash ram时是会有译码动作的，不过很失望的是.. 估计错误了，所以虽然现在有能解开其它层保护的钥匙，但是那也必须要将前面的保护解开之后才能用，就这样.. 目前又卡到了.. ~; CPS3目前可是连中国大陆都还没见过他的盗版机台(不过CPS2可是有的)可见.. 难度有多高了. :)虽然保护的方式并没有比CPS2难，不过他可多了好几层，而且最重要的是.. 他并不是68K CPU的系统.. 而是日立开发大多数作者都不太熟悉的SH4 所以变成很难上手”。该来的总会来，该有的也会有，让我们期待吧。

OutRunners

SEGA的一款非常刺激的游戏，令人难以忘记的是，它街机主机是连震动坐椅的，所以坐上去十分有真实感，另人玩游戏就好像身在其中。游戏是让玩家享受开车的乐趣，游戏以多路线进行，让玩家自己去选择走那一条路线，每一条路线玩家除了可以享受开车之外，还可以欣赏一路上的风景，简直就是一举两得。游戏的路线非常之多，简直就是环游世界，所以风景一流，游戏还有八辆跑车让玩家选择，好让玩家驾驶心爱的跑车来进行游戏。玩腻了“你追我赶”式的赛车游戏的你，还不快来爽一下，回味一下？







■ 模拟器：MODELER

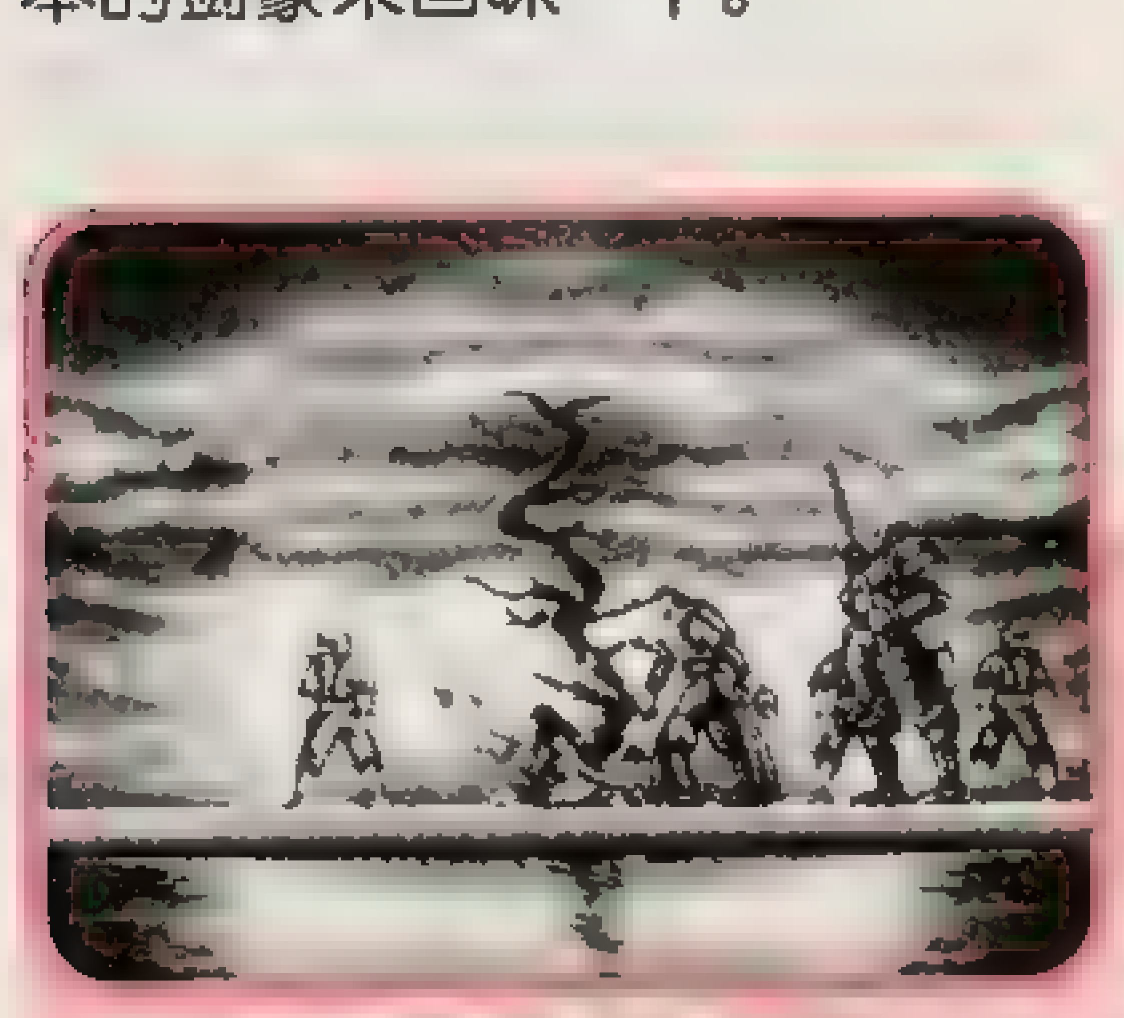
■ 厂商：SEGA

out runners

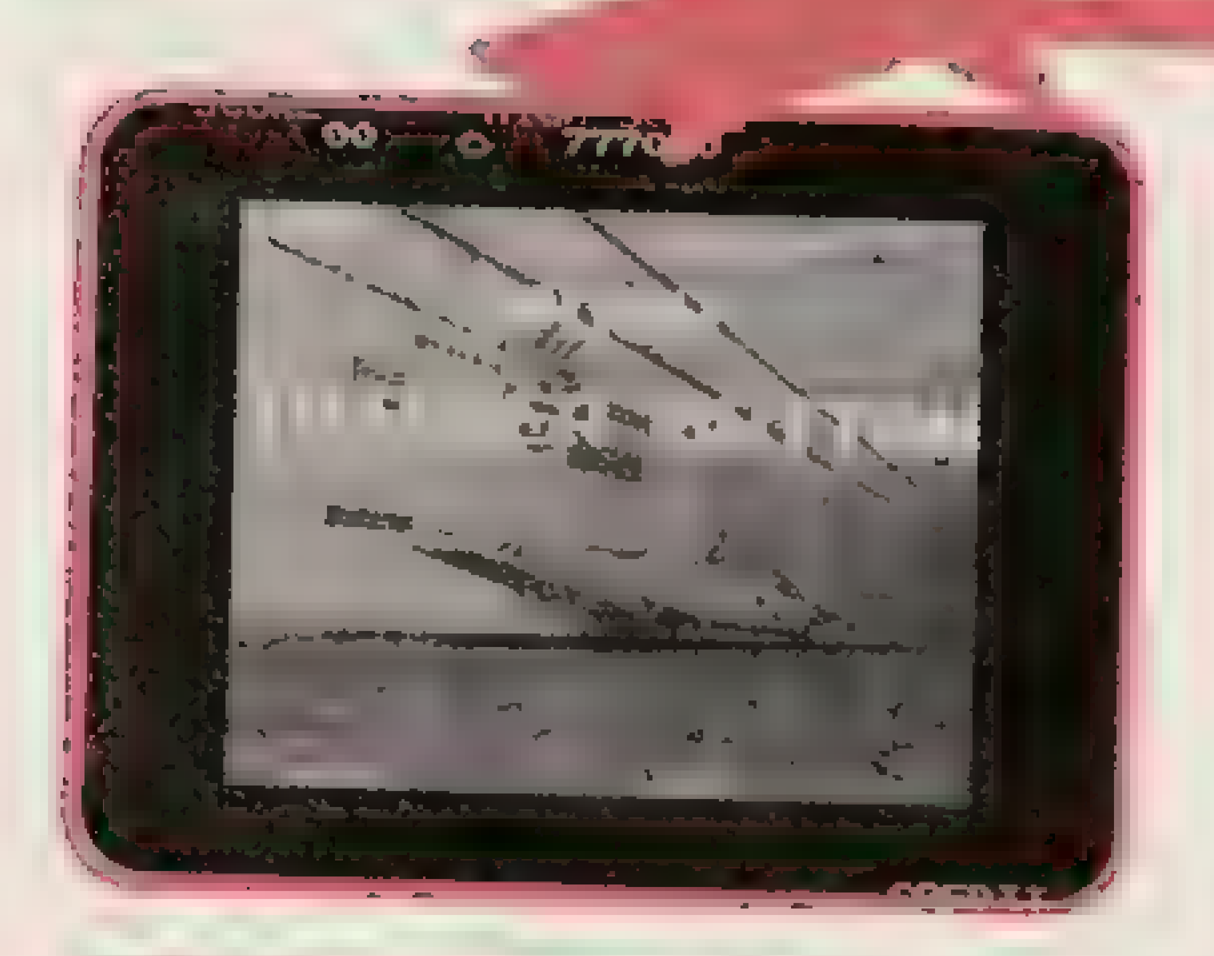
剑豪

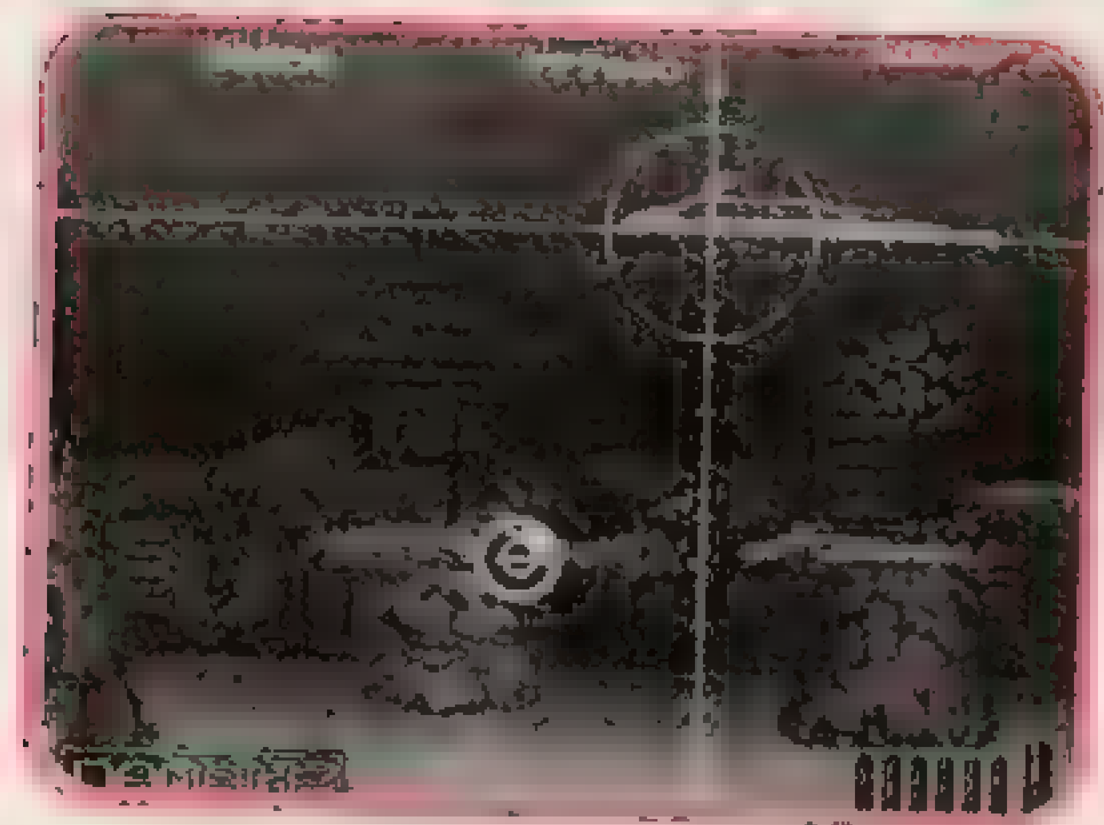
剑豪！一个很有名的街机游戏，大家一定不会陌生吧。虽然游戏不怎样，只是横版过关，但也相当好玩。故事背景是讲一名剑客，要为自己的爱人报酬而与敌人战斗。游戏关数不多，只有几关，但是这几关已经可以难倒玩家了，想用一条命就可以过关，是相当困难的啊。在攻击的时候，按住攻击键不放就可以把能量储存起来，一放开就能发出比一般攻击威力大几倍的攻击，这是游戏的特点。大家在玩 PS2 版本的剑豪时，不妨玩一下这个街机版本的剑豪来回味一下。





- 模拟器：mame32
- 厂商：Irem







很有特色的一款射击游戏，故事以玩家控制一首潜艇来完成任务为主线。游戏是以第一人称视角进行射击，需要玩家反应相当灵敏。游戏在水面作战时特别好玩，不但要应付水面上的舰艇，还要对天上的飞机作防范，除了消灭敌人外，也要小心注意自己的弹药，不要猛发炮，要不然到了必要的时候没有弹药就只好吃敌人送过来的炮弹了。在深海作战时，别有一翻趣味，鱼群会在你的面前游来游去，可以一边作战一边欣赏深海的风貌。另外，最重要的是，游戏支持鼠标输入！爽～～～

- 模拟器：mame32
- 厂商：Taito

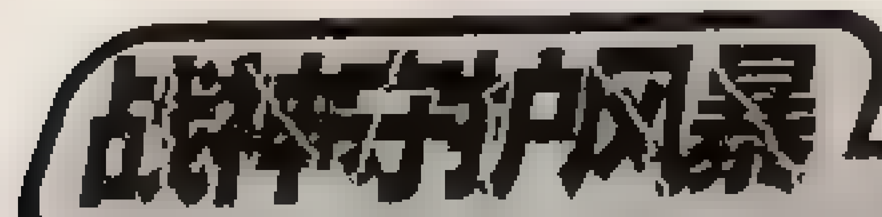




由韩国游戏公司"Afega"出品。游戏一般，难度并不高，但要通关还是要花一些时间的，游戏的耐玩性还算不错。游戏有四位主角"任君选择"，每位主角都很强。游戏有一大特色，就是可以用战斗中取得的金钱，在每一关战斗完后，用来买POWER，炸弹，生命等等，令玩家在下一关更容易去击败敌人。游戏每一关的场景都不错，看下去还都比较顺眼，不会另玩家眼花缭乱。游戏系统与"彩京"系列有许多相同的地方，最明显的就是"蓄气"攻击了。但比较不习惯的就是发动蓄气攻击时不能发射普通弹。

■ 模拟器：mame32

■ 厂商：Afega



魔法宝石



■ 模拟器：mame32

■ 厂商：Deniam

游戏背景以一个传说故事作为背景，所以极有“城堡，魔法师和骑士”的感觉。游戏一共有八位主角选择，都具有特色（日本的漫画《封神榜》的人物？！）。与其他对战方块游戏一样，越到后期就越难过关。在对战时玩家不必急着进攻，要储存一下弹药，等时机一到，就一口气把对手干倒，要不然战败的反而会是自己，有时也需要讲求一下战略，这样才能过关。游戏速度适中，但进行节奏很快，如果一个不留神，可能就会从优势转变成劣势，大家要小心啦！


MERCS
战场之狼 II
模拟器：mame32
厂商：Capcom

paddle mania

■ 模拟器：mame32

■ 厂商：SNK

是SNK的一款以运动比赛作为背景的游戏。在游戏中，无论是任何一项运动的玩法都简单，绝对适合任何年龄玩家。游戏最大特色就是可以四位玩家一齐分享进行游戏，游戏内设有网球，排球，乒乓球等等的球类运动，还有多个模式，除了可以和电脑对战，还可以玩家和玩家之间对战。游戏还算有趣味性，有时也可以回味一下这个游戏。游戏的规则就是把球打进对方的龙门，同时阻止对方把球打进你的龙门。挥拍的方向有左右之分，这点可要好好运用哦。









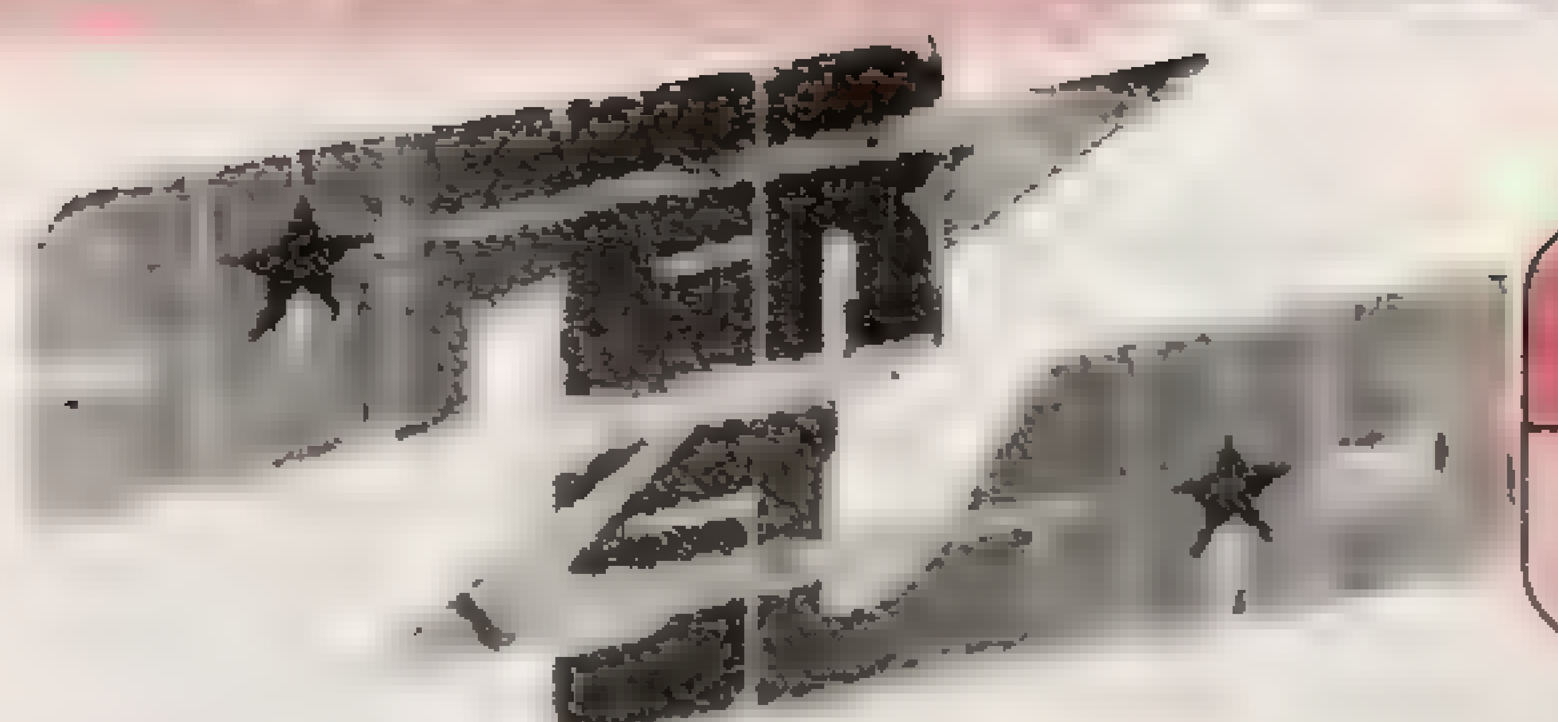
赛马是一项很有趣的运动，相信大家看就看得多啦，玩就不知大家有没有玩过?不过这个街机的赛马游戏大家一定不会陌生，这就是很有名的赛马游戏———《赛马大亨 2》。游戏是控制骑师去骑马，要控制马儿在比赛中夺冠是相当有技巧的，因为控制马儿的技巧很多，除了这样，在开始去选择一匹马来比赛也是非常重要的，因为每一匹马儿各自的能力值都不一样。在比赛中还要小心，因为在赛道上会有一些小陷阱和食物，如果是陷阱就会拖慢马儿跑的速度，相反食物就是加快速度，在比赛完后，如果赢了前三位都会有奖金，拿奖金就可以在每次比赛开始的时候去买道具，这都是方便玩家能更容易取胜的。游戏趣味性十足，大家千万不要错过喔～！

- 模拟器：mame32
- 厂商：Saurus

STAKES WINNER 2

SAURUS



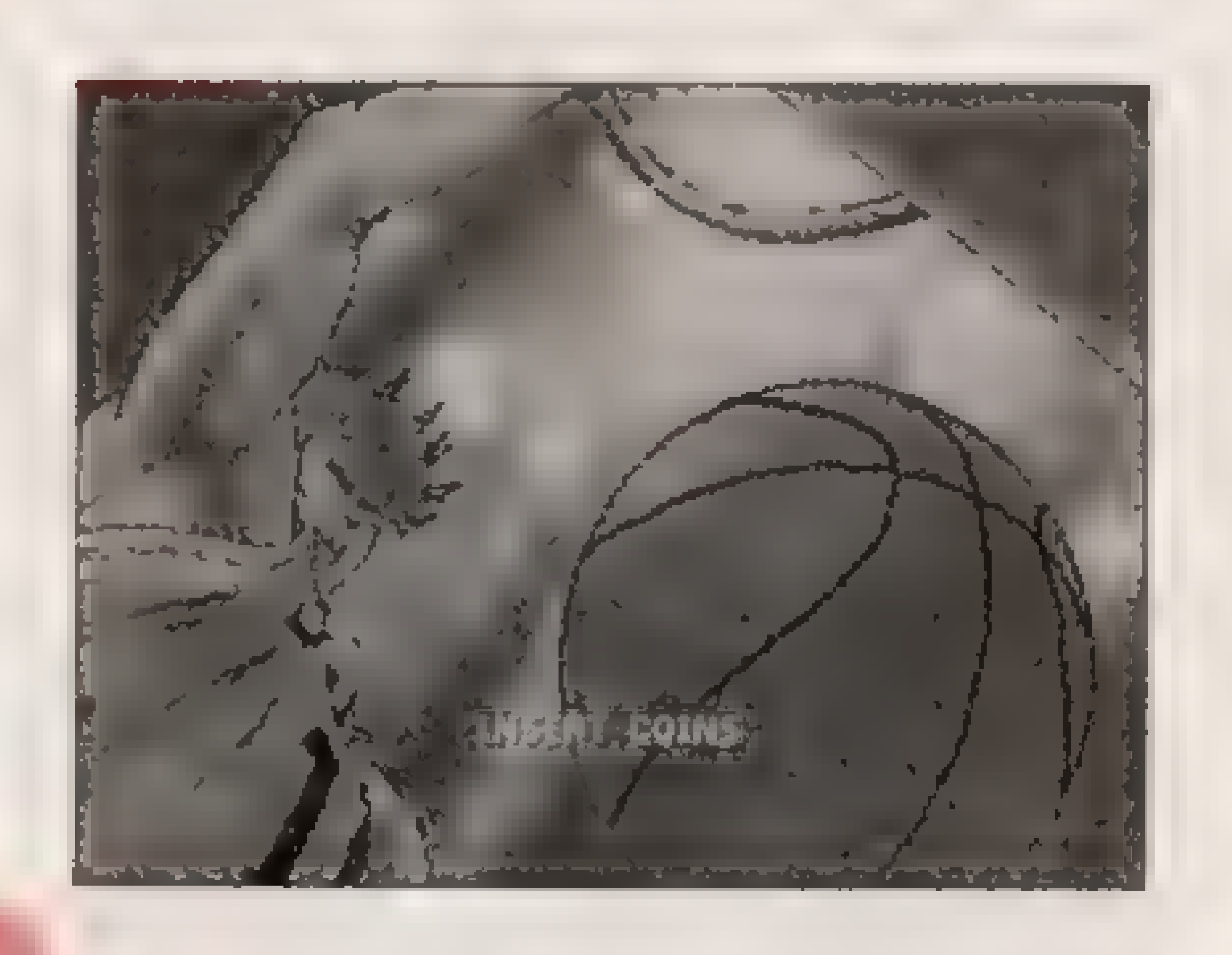


■ 模拟器：mame32

■ 厂商：Banpersto



街机上的一个篮球游戏，以当年大热的热血漫画《灌篮高手》为蓝本制作，大家对这部动画应该都很熟悉了吧，剧中的主角更是令人难忘。游戏人物设定全都是保留动画里面的人物设定，所以和一般其他篮球游戏相比有种动画"FEEL"。游戏中的球队一共有四支，分别是湘北，陵南，翔阳和海南，这四支球队都是动画里面出名的球队，游戏控制系统并不复杂，只要简单的组合就可以作出动作，不过电脑也不弱，所以想要赢的比赛都必须花些时间练习。游戏支持双人对战，篮球迷可以借此游戏大展身手啦！

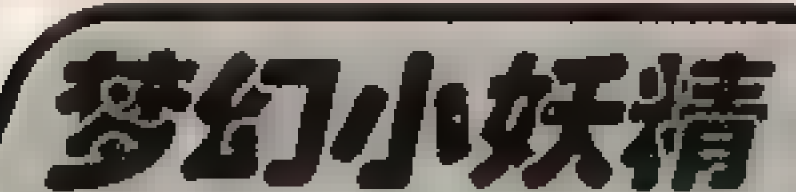






■ 模拟器：mame32

■ 厂商：ADK







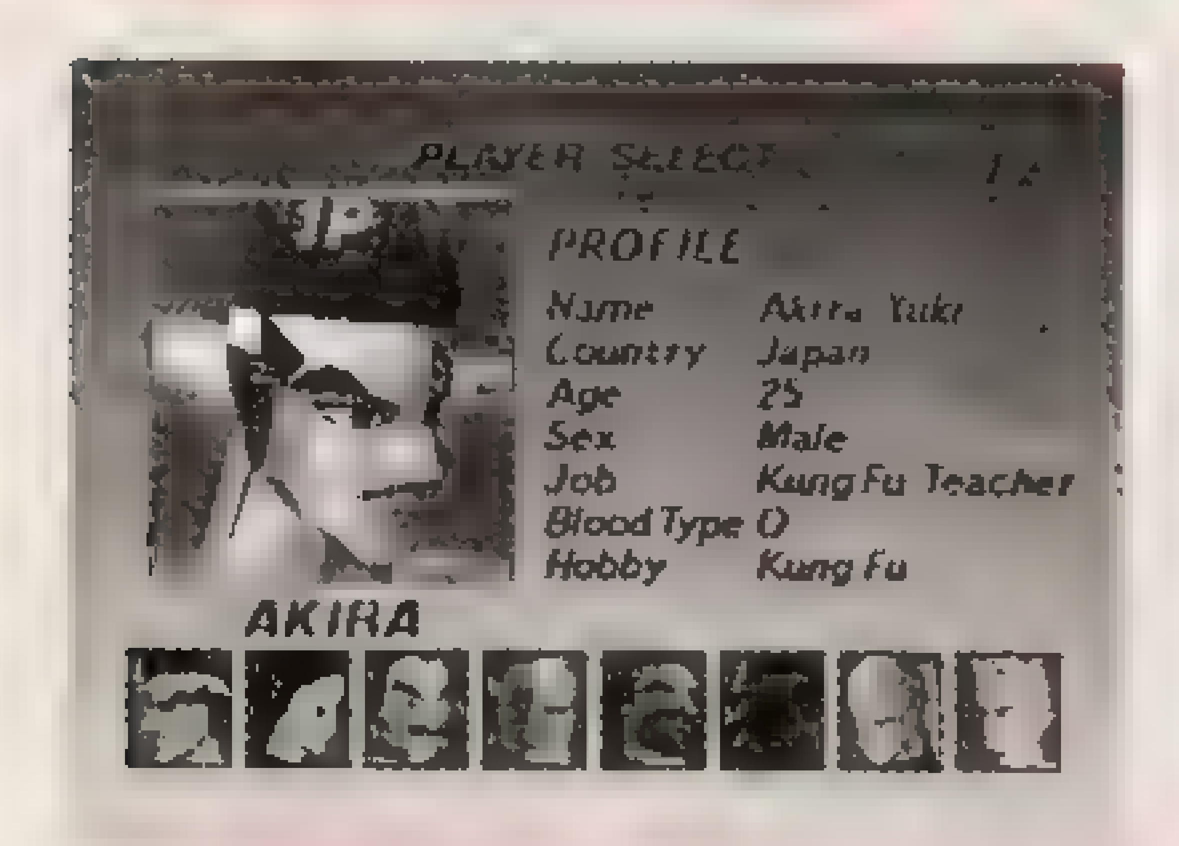
是一款非常好玩的游戏，他集射击游戏和方块对战游戏于一身，新意十足。因为跟他同类型的游戏不多。游戏背景是一个精灵世界，每个角色都很可爱，游戏一共有九位角色任玩家选择。游戏有三个模式，故事模式－－就是按照故事背景照剧情发展下去，玩家对电脑，玩家对玩家－－对战游戏最好玩就是这里了，当你和朋友一决高下时是相当有趣的。玩飞行游戏和方块游戏的玩家，一定不可以错过这么特别的游戏。另外，最后的BOSS可是很难缠的，要努力哦!!!





Virtua Fighter（VR战士）

- 模拟器：GENS
- 厂商：SEGA







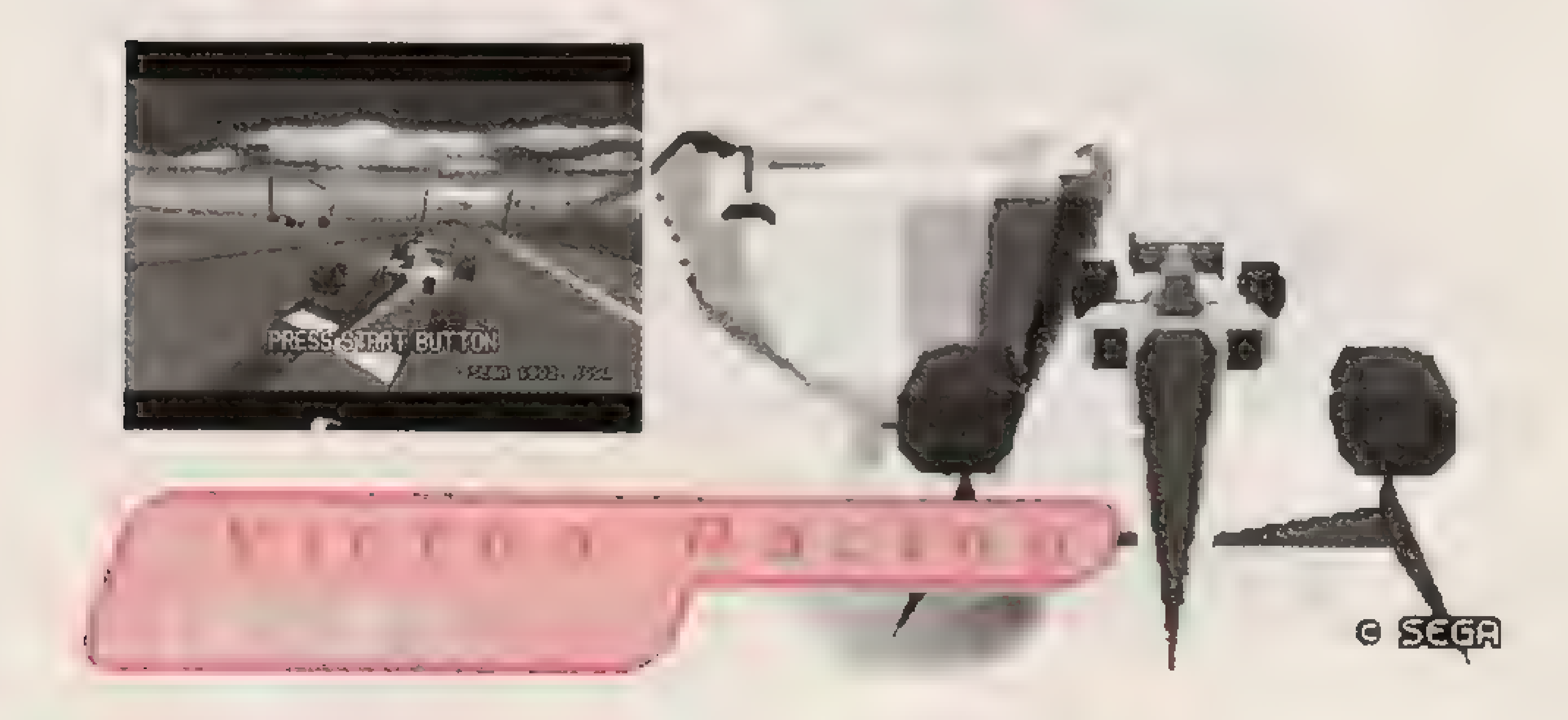
SEGA出的第一代VR战士，同时也是第一只3D格斗游戏，正因为是第一只3D格斗游戏，所以人物外貌骨架的技术还不纯熟，不过游戏还算不错。游戏共有八位人物选择，当然每位人物的招数都不同，要练习一下才能熟练的运用每位的人物。游戏的战斗场景就只有一个四四方方的台，背景就只是用2D而且还是只有远处的景物，所以整个画面看上去很空旷，就只有两位正在格斗玩家，好像整个天下都是给玩家决斗用的，好让玩家专心享受格斗。

Virtua Racing

■ 模拟器：GENS

■ 厂商：SEGA

和Virtua Fighter一样都是SEGA出品的3D游戏，同样也是第一只3D赛车，是3D赛车的始祖。本游戏虽然画面和技术都不是很好，但游戏很多元化，除了一般的赛事，有每条赛道的记时，有奖杯赛，还可以支持两名玩家同时比赛。游戏有多条赛道，每条赛道都不同，绝对能满足玩家的需要。虽然画面并不怎美观，但游戏因为是3D画面，所以比起其他2D画面的赛车游戏真实感略胜一筹。不愧是3D赛车的始祖，为日后的3D赛车游戏铺下一条道路，大家一定不要错过这经典的游戏。





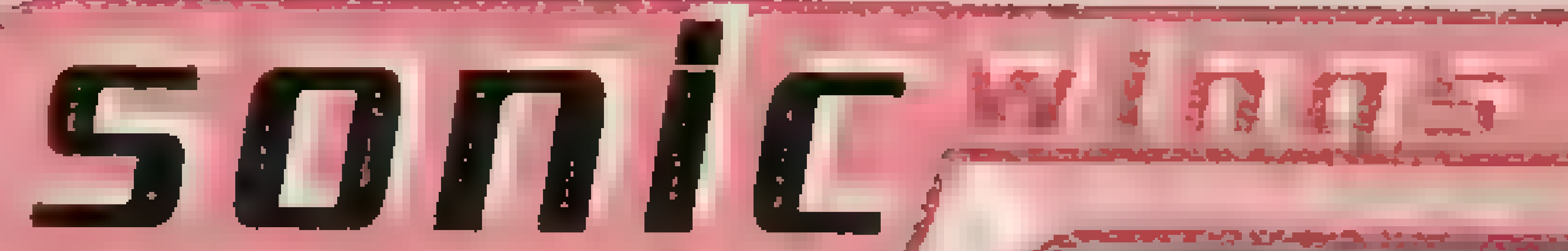
很另类的游戏，故事背景相当特别，主角是一位沉睡中的星星王子，因为出现了一个魔王，占领了宇宙中很多行星，所以主角从睡梦中被召唤苏醒了。游戏主角以敏捷的身手去解放每一个星球，绝对要考玩家的身手和反应。游戏的操作很简单，有点像另一大作——超音鼠；超音鼠讲究的是速度感，对加速和跳跃的技术要求比较高，而外星王子则侧重于“抓”这种技巧，可以说是“技巧”型的游戏吧。游戏除了主角，连其他角色都很可爱，适合任何年龄玩家 。



模拟器：GENS

厂商：SEGA

外 星 王 子 (ristar)



Video system的这款sonic wing(音速战机)是款不错的飞行射击游戏，也是一款很出名的作品。操作系统和一般的飞行游戏差不多，控制简单。游戏中的角色比较多，每一位角色都拥有自己的战机，各有各的特色。场景丰富，由城市到森林，由森林到沙漠，还有巨大的基地，每一关都要玩家努力去过关斩将。游戏特色就是那特爽的射击画面，控制战斗机在枪林弹雨中穿梭，消灭敌人，是非常刺激的。游戏有多个秘籍，如战斗机增加、必杀技、使用全部机体等等，使玩家能尽情享受游戏的乐趣。







■ 模拟器：EPSXE

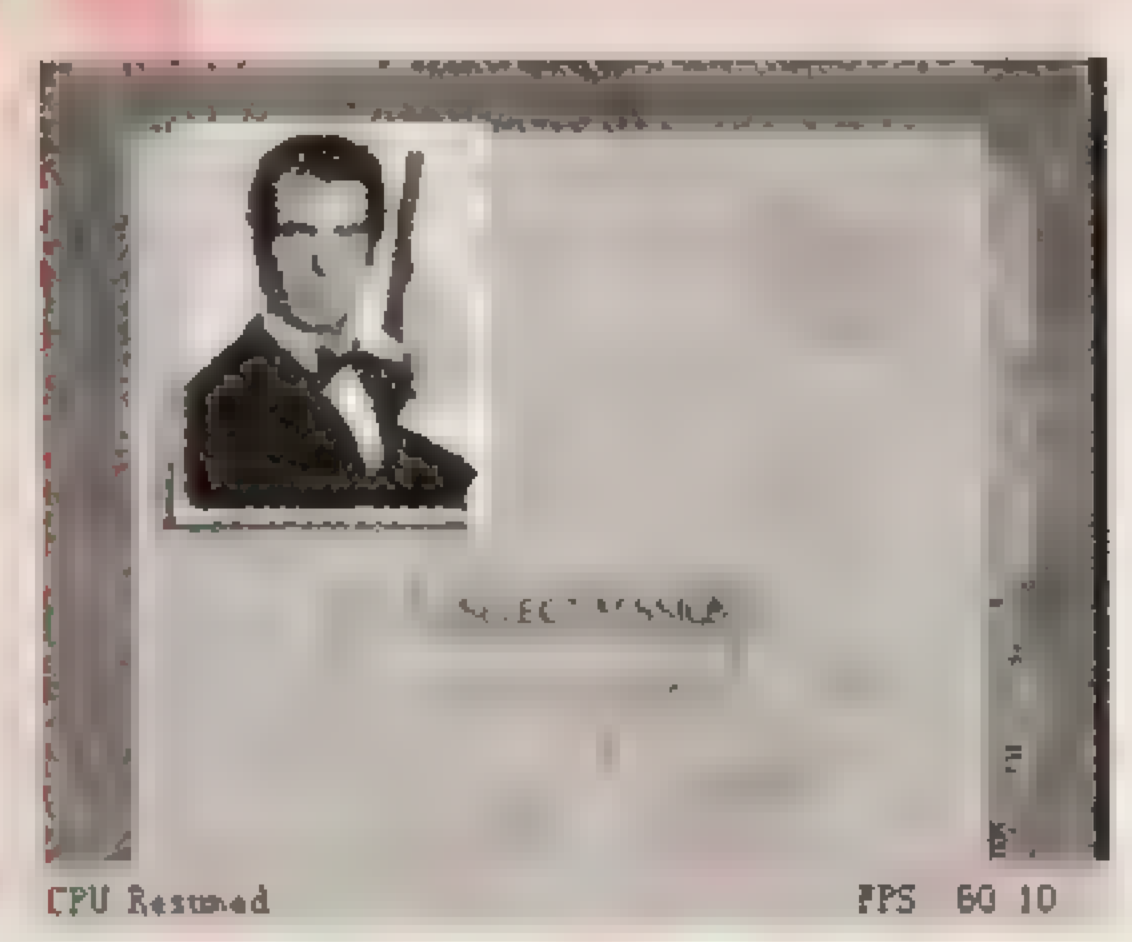
■ 厂商：Video system

GOLDENEYE



是任天堂N64的一款游戏，游戏采用第一人称视觉来进行游戏。虽然N64比较少出第一人称视角的游戏。但是这款游戏却非常出色。游戏难度并不大，有几个关卡，但是需要玩家有智慧和反应力，因为在迷宫般的基地里，很多敌人会在你身边随时出现，这时就很需要玩家自己去解决攻破每一关了。游戏主角就是大家都很熟悉的特工占士邦007，在007的每一个系列中，他都能大展身手，在这款游戏中亦不例外，007另外一个出名的地方，就是那些帮助他顺利完成任务的各式各样的枪支和特殊道具。不知邦女郎在N64中会有什么出色发挥呢？





- 模拟器：PJ64
- 厂商：Nintendo

007

GOLDEN EYE
黄金眼 007

Gens 的最新版本 2.00 终于出来了！我们已经有很长时间没看见这个出色的模拟器更新了，这次它给大家带了新的东西，就是在 32X 的模拟上取得了特破性的进展。从更新中可以知道的是 32X 的 SH2 CPU 已经被完全模拟了，其它部分的模拟也已经 ok，另外还支持了声音的模拟。呵呵,可以说这些都是在 32X 模拟上的新发展啊，一直以来能真正运行商业游戏的 32X 寥寥无几。以前用 Winages Xega 和 RetroDrive 是可以玩到很少一部分的 32X ROM，不过它们都存在着各种各样的问题，模拟效果无法让人感到满意。这次 Gens 在 32X 上取得特破进展可以说它在当今 SEGA CD/32X/MD 的模拟上都是处于领先地位的！

让我们一起来看看 Gens 的 32X 模拟效果。

要流畅模拟 32X 大概需要 1.1G 主频的 CPU，这样你可以在 320*240 的分辨率下去运行游戏，并且在满屏下获得接近 60FPS 的速度，同时声音也可以设定成 44100Hz 的 CD 音质。汗……为什么要求这么高？因为 32X 使用了 2 颗频率为 23 Mhz 的 SH2 Risc CPU 并行工作，因此它具有相当快的图像处理速度，要模拟它也不是容易的 。

为了运行 32X 大家必需要拥有 32X 的 bios 文件，分别有：32X_G_BIOS.BIN（M68000 BIOS）、32X_M_BIOS.BIN（Master SH2 BIOS）和 32X_S_BIOS.BIN（Slave SH2 BIOS），并且在 Gens 的 Bios 设定中分别选上它们，设定就完成了。接着我用 Gens 来读取了一些 32X 的 Rom，感觉相当不错。我随便挑了 10 个游戏来运行其中不能玩的只有 3 个，有 1 个进入游戏后没图像，剩下的 6 个都能比较完美的运行。作者说目前的 32X 兼容性大概有 65％左右。我分别测试了几种不同类型的 32X 游戏，有平面的真人快打，也有 VR 赛车和 VR 战士。Gens 的模拟效果相当出色，2D

的游戏画面颜色鲜艳，人物平滑。而3D的游戏也不差贴图完整，基本上很少出现贴图错误，颜色也正常。声音模拟也很出色，如果你的机器速度快应该很流畅没什么杂音。看来Gens的作者确实在32X的模拟上下了很大的功夫。唯一要值得注意的速度问题，3D的游戏比如VR战士因为使用到大量的多边形所以速度会比较慢，看来确实要很高主频的CPU才能完美模拟32X。我测试用的P2 450在模拟VR战士的时候也只有10FPS呵呵，声音也变得不连贯了。

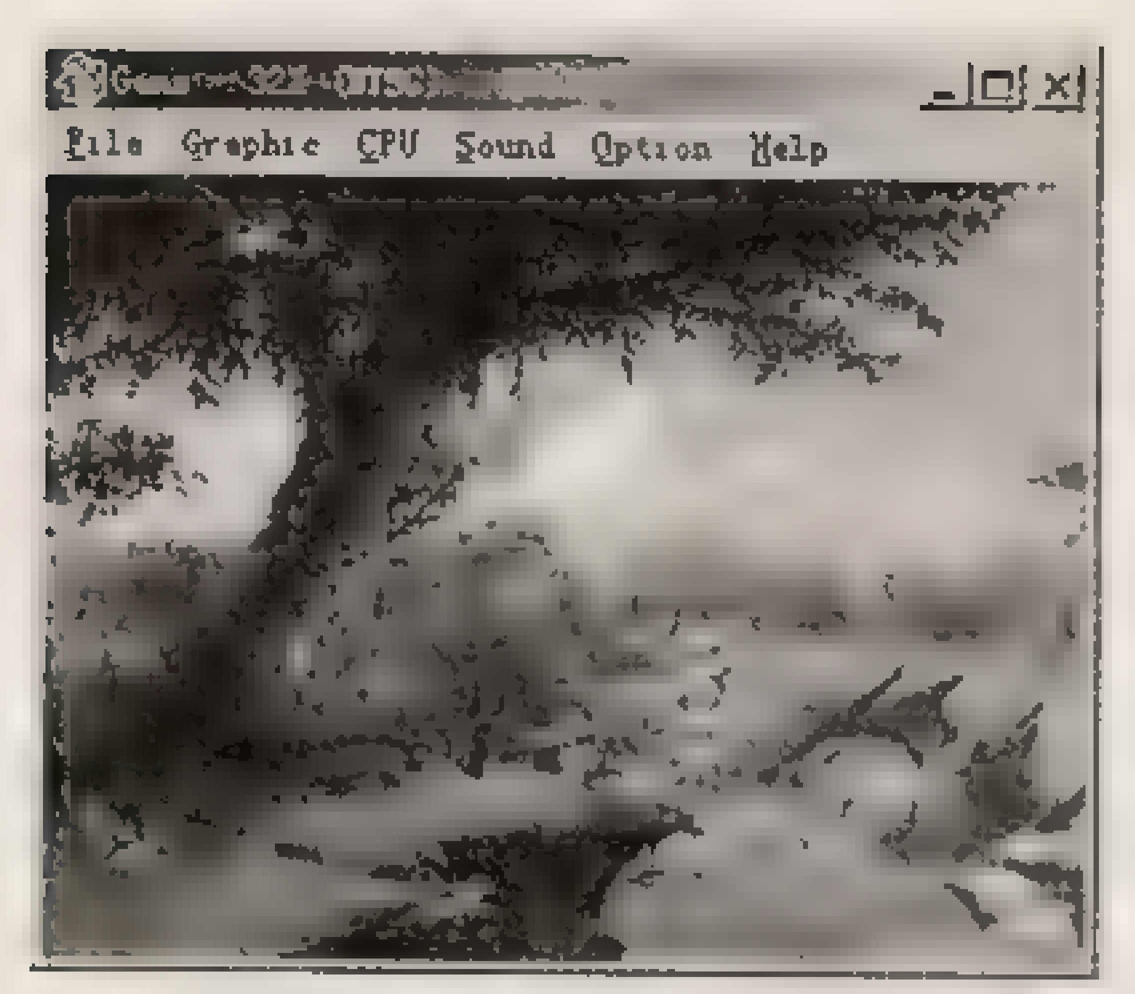


另外还有个办法能在低配置的机器上提升速度，就是手动调整32X CPU的频率。大家打开Gens.cfg在[CPU]一段中可以找到Main SH2 Speed=100和Slave SH2 Speed=100，100表示CPU以100%的速度运行，大家可以尝试着降低这个数值，比如把Slave SH2 Speed设定成50。(这个Slave CPU是负责声音的模拟的，在某些游戏比如赛车中声音的好坏不太重要可以调低它，不过调整后某些游戏可能会出问题请大家自己尝试吧：）

这儿奉上32X游戏的精彩捉图,其中的一个VR赛车游戏是从街机上移植过来的。

这个月的Nebula更新版也不同寻常，作者在2.18版本中加入了游戏的锁定功能和个人的申明。

模拟器本月评测



要用Nebula玩合金4和Kof2k1就只能用2.17版了。

首先在第一次运行Nebula的时候会出现一个申明，你必需接受才能继续使用Nebula（当然它只会出现一次如果你接受~）。另外就是基于个人的因素作者在2.18版中对新放出的合金弹头4和Kof2001做了锁定，就算你有游戏的Data文件但运行后都会看到一个信息，游戏被锁定只能播放声音，而另外一个游戏战国传承2001则正式被Nebula所支持，不过原来的Rom需要换上新的解密P Rom才可以玩，经过测试游戏在新版下完美运行。此外这个月的Nebula最新版还修正了某些游戏的音乐问题，修正了Z80的时钟。经过测试Megaman、Pang3和Wakuwaku7的声音都可以正常模拟了。呵呵，此外Nebula终于可以使用Mame的存档了，我测试了MS3的存档也是没问题的，只要把Mame的存档copy过来Nebula目录下的存档目录就可以使用了。

DISCLAIMER

DISTRIBUTION

Nebula is free and selling it is not allowed

You can't distribute Nebula in the same medium and/or package than ROM files

You are not allowed to distribute or publish data files that can make Nebula run games newer than one (1) year old.

USAGE

To use Nebula you'll need ROM images of the games. Roms are copyrighted material and you are only entitled to use them as back up purposes if you own the original ROMS/Board/Cartridge

This disclaimer will only appear once if you accept it

18

最好的GBA模拟器在这个月也更新到1.0a版。更正了一个很大的bug，当你没对模拟器的存档路径进行设定的时候将不可以在游戏中正常使用电池的SAVE功能，不过即时存档是没这样的问题的。这个GBA模拟器诞生刚好1周年了，在新版中还加入了不少新的东西。在Sound设定中增加了Low



Pass Filter（低声过滤）和Resvere Stereo（回音效果）。不过感觉并不十分实用，打开了某些游戏的声音不太正常，而且很耗费资源，建议配置不高的玩家不要尝试了。新版可以自行对模拟器的按键进行设定，请查看Tools下的Customize选择。可以在内存查看器中进行编辑，如果你是修改高手的话那么你就可以直接对游戏进行修改了。呵呵最新版还支持了黄金太阳2的模拟，原来的版本因为没有使用bois调用所以并不能模拟，新版采用了部分的bios调用功能自然黄金太阳2也能正常运行了。在用VGBA模拟黄金太阳2前请先在Options–Emulator中选择好bios文件并把Use bios选择打开，为了能正确SAVE最好把Dir路径设定也设定一下。除了VGBA和DreamGBA外，batgba的最新版也可以模拟黄金太阳2而且它还支持把游戏过程以AVI动画输出。



这个月的MAME多种街机模拟器已经出到0.61版了，除了新支持不少游戏和修正了大量的Bug外，其核心部分也做出了不少调整，其中最为引人注意的是它的ArtWork功能已经十分完美了。所谓的ArtWork实际上是Mame的小附件（这效果和当年的supergameboy类似），它是把一些关于游戏的图片做成的界面用来填补游戏运行时的空白地方，使得游戏看起来更加美观。其使用方法也很简单只要把下载回来的ArtWord文件（zip文件）直接放入Mame的ArtWord目录下，但运行相应的游戏时Mame就会知道调用它们。让我们来看一下2种不同的效果吧，图12没用ArtWord运行的1943，图13在有Artword背景下运行的1943。呵呵是不是有Artword的那个看起来比较顺眼些呢。暂时提供的Mame ArtWord文件并不多才20多个，相信以后会逐步增加的。我个人还是喜欢楚江做的MAME32 Plus! 0.61.0，功能比较多而且还有中文界面看起来亲切。



游戏界大事回顾 1

传说中的红白机

文：农夫

在游戏界创造过无数奇迹的大哥大任天堂，原身其实是一家花札制造商，到了70年代她才正式开始染指电子产业。而任天堂推出的第一部游戏机，就是77年的“COLOR TV GAME 6”，这是一部内藏6款简单游戏的主机。不过说到她真正踏上王者道路，则是打从80年代推出手提游戏机“Game & Watch”系列及街机游戏《DONKY KONG》大热后才开始 。



83年7月15日，任天堂推出第一部插带式家用机“FAMILY COMPUTER”，由于这部主机的颜色以红和白为主，所以也被称为“红白机”。为了解决以往因内藏固定游戏以致耐玩度有限的弊病，红白机于是被分割成主机与游戏两个个体，以便用家日后能够随意更换游戏，此外开发商本身也能够从独立发售的游戏身上赚取更多利润。从77年ATARI的大热卖，已证明了这种设计理念是成功的，而任天堂对自己的技术力也充满信心，结果红白机推出后只花了很短的时间，便顺利达到销量100万部的目标。至此之后，“硬件”与“软件”已成为一部游戏机不可缺少的元素。

其实红白机在最初推出的时候，游戏数量还是十分稀少的，但由于当中包括一些颇受欢迎的街机游戏，所以也得到不少玩家支持。同一时间，NAMCO的纵版射击游戏《XEVIOUS》正值在街机市场大热，其美丽的画面以及崭新的玩法不但成为一时佳话，玩家对此作

移植到家用机的呼声更越来越高。结果84年NAMCO与HUDSON终于宣布加入红白机开发行列，并分别将《XEVIOUS》及《LORD RUNNER》等名作都移植过来，虽然论画面素质始终难以达到街机版水平，但仍无损玩家将这些游戏带回家中的意欲。上述两款游戏的热卖，也促使加入红白机的第三厂商数目急速增加。

而85年9月13日推出的《SUPER MARIO BROTHERS》，可说是奠定了横版动作游戏基本形态的传奇之作，这个合适大众的游戏使红白机知名度大大提升，后来甚至发展成为社会现象。此外《SUPER MARIO BROTHERS》出现也掀起了一片秘技潮，其后发售的游戏都争相向它效法，加上隐藏角色或隐藏关卡等秘技来提高趣味性。

1986年，任天堂推出了红白机的周边“DISK SYSTEM”，其卖点是磁碟的容量比ROM带高出3倍，能够制作出更高素质的游戏之余，售价也只是2600日元左右，用家更加可支付500日元去更换磁碟中的游戏。如此经济实惠的方法，使的当时的中小学生无不为此而购买磁碟机。

说到磁碟机所出产过的名作，当然首推《萨尔达传说》、《METROID》、《恶魔城DRACULA》等等，这些都是促销磁碟机的最大功臣。只可惜因为半导体技术发展迅速，ROM带的容量很快就已经超过磁碟，再加上第三厂商因利益问题而对开发磁碟机游戏保持观望态度，结果红白机中后期推出的大作还是以ROM带为主。

RPG人气爆发

在磁碟机发售3个月后，RPG游戏《DRAGON QUEST》也紧接推出。当时RPG这个名词在游戏界还是很新鲜，而“DQ”强



烈的故事性令到玩家之间增添了不少话题，于是越来越多人期待续集的推出。第二年1月26日《DRAGON QUEST II》推出后，由于内容明显比前作净化了，于是瞬即大热起来，这游戏除了风靡万千日本高中生之外，游戏店更罕有地出现通宵排队购买的超长人龙，自此“DQ IV”都能急速突破300万销量。

另一方面，地位与《DQ》同级的RPG《FINAL FANTASY》也在87年12月面世，并同样一集比一集受欢迎，渐渐它们就成为了RPG的两个巨头。有了这两款RPG游戏助阵，红白机结果当然是取得压倒性的胜利，就连任天堂本身也未曾想过能获得这样的成绩。不过到了87年，垄断市场的红白机终于要面临考验，此时PC ENGINE这部提倡CORE构想的新武器正式向任天堂帝国发出挑战书。



第一次主机大战

1987年，日本著名家电厂商NEC突然宣布进军游戏界，并推出新主机PC-ENGINE意图挑战红白机的超然地位，于是“第一次主机大战”由此揭开序幕。

由于NEC本身在电脑开发方面已拥有一定技术，而且又得到当时六大厂商之一的HUDSON全力协助，所以PC-ENGINE还未推出便已有相当不俗的声势。这部主机虽然与红白机同样只得8 BIT，不过它无论画面或者音质的表现都远远凌驾在红白机之上，而画面中的巨大角色更抓住了不少玩家的心。

其实在PC-ENGINE推出之前，NEC就已经定下了一项名为“CORE构想”※的大规模发展计划，而这部主机所采用的Hu CARD则是一种能收录大容量游戏的超小型媒体。即使在推出初期具号召力的游戏不多，但其话题性的机能已逐渐对任天堂的红白机构成威

胁，在结集各种划时代设计于一身之下，PC-ENGINE 在当时甚至被誉为是一部未来型的游戏机。

在 PC-ENGINE 推出约一年之后，又有第二位挑战者趁着红白机步入黎明期而宣布参战，那就是在街机市场独当一面的 SEGA。MEGA DRIVE 其实已经是 SEGA 开发的第五代家用机，不过这一代已不再只局限于“改良程度”，而是真真正正在技能上跨进一大步，其采用 16 BIT CPU 的设计更加是高科技象征。其实只要看看主机卡带插带位下面的“16 BIT”金色字样，便很容易分辨它与 8 BIT 的主流机种是不同级数的，这正是 SEGA 聪明的地方。

而在发售初期，SEGA 就向大众同时展示以 SYSTEM 16 基板运行的《兽王记》与及 MD 移植版来作比较，发觉 MEGA DRIVE 的表现真的能够直逼街机水平，此外 SEGA 又初次获得有实力的第三厂商加盟（GAME ARTS、TREASURE 等等）。在硬件性能与软件数量两方面都准备充足下，MEGA DRIVE 可谓以万全的姿态加入这场斗争中，形成了往后天下三分的局面。

在推出初期 PC-ENGINE 的销售增加其实颇为缓慢，直至 88 年 3 月 25 日《R-TYPE》这款街机大热的射击游戏推出后，PC-ENGINE 的销量才开始稳步上扬，其后又凭着 NAMCO 与 HUDSON 的多款人气作品而步入佳境。即使这样，PC-ENGINE 的势力仍然不足以与红白机匹敌，而 NEC 自家推出新型号及周边产品似乎已有了泛滥迹象，结果“CORE 构想”这个理想的计划终于得出反效果，消费者大多因为感到混乱及投资庞大而却步。

另一方面，以吸纳街机游戏玩家为主的 MEGA DRIVE 由于能持续供给高素质的游戏，总算在这场大战中站稳了阵脚。尤其在欧美市场，《SONIC THE HEDGEHOG》等动作游戏的受欢迎程度比起任天堂的有过之而无不及，结果 SEGA 终于初尝压过任天堂的滋味。不过反观日本市场，由于受到《DQ》、《FF》等游戏的冲击，玩家们对于 RPG 需求极大，而 RPG 游戏短缺正正是 MEGA DRIVE 的致命伤，在主机发售 2 年来仅有五款 RPG，间接招致 MEGA DIRVE 被

日本玩家所忽略。

[illegible]

正当两部高性能的挑战者在极力增加普及率之时，任天堂为保住江山，于是随即发表了超级任天堂这部后继机种，并于 90 年11 月 21 日以 25000 的售价正式推出市面。虽然超任因成本问题放弃了与红白机游戏互换的设计，但在大量第三厂商支持下，游戏数量方面完全不成问题，而无限制的回转、扩大及缩小机能也令游戏增添不少新鲜感。

超任之所以能在断时间内迅速确立其领导地位，除了因为任天堂本身的游戏具强大号召力之外，另一功臣就是 CAPCOM。因为当年街机的《STREET FIGHTER II》红遍全世界，就连从不接触游戏机的人也受格斗热潮感染而争相购买这游戏，结果超任在推出后仅两年时间，单计日本的主机已达到 740 万部，占据了整个家用机市场的一大半，而第一次主机也在这时分出了胜负。

虽然其他挑战者最后也未能成功，但她们并未就此气馁，在大局已定后便马上着手研究凌驾超任的新主机以再战江湖。与此同时，眼见任天堂从游戏产业上获得如此丰厚的利益，不少大型企业已开始对这个市场蠢蠢欲动，新的对手很快就会出现。

大容量化的时代

在超任推出的两年之前，PC-ENGINE 就已经率先推出了 CORE 构想之中最成功的周边“PC-ENGINE CD ROM2”，这是业界首部

使用CD-ROM作媒体的游戏机。虽然57300日元这高昂售价令它难以普及起来，不过在这种环境底下，游戏终于也能够以超大容量的姿态展现，甚至于加入动画、配音等卡带所无法收纳的内容，因此也不乏支持者。



随着程序技术及游戏内容日渐强化，一般ROM带的容量已不能满足需求，所以采用CD-ROM作为新一代游戏的媒体可说是大势所趋。CD-ROM的好处是成本较低，而且生产速度比ROM带快得多，万一出现供不应求的情况，也可以在短时间之内解决，唯一缺点只是读取速度缓慢。

到了91年，MEGA DRIVE也推出了以CD-ROM作媒体的周边“MEGA CD”。但由于售价高达49800日元，普及率始终不高，到后来推出廉价版也为时以晚。

在对手先后进化至使用CD-ROM的情况下，任天堂于92年1月也发表了超任专用的CD-ROM DRIVE（代号PLAYSTATION）。同年11月，任天堂更表示会与SONY加强合作开发这个周边，并向第三厂商举行了说明会。当初任天堂开发超任CD-ROM DRIVE的原意，是希望能作到当时的主机所无法达到的层次，如3D影像以及动画播放机能等等，证明给玩家知道超级任天堂才是最强大的主机。当然，熟悉游戏界历史的人也知道这部周边最后还是终止了开发，至于原因所在，任天堂与SCE却各有不同解释，且看他们怎样说吧

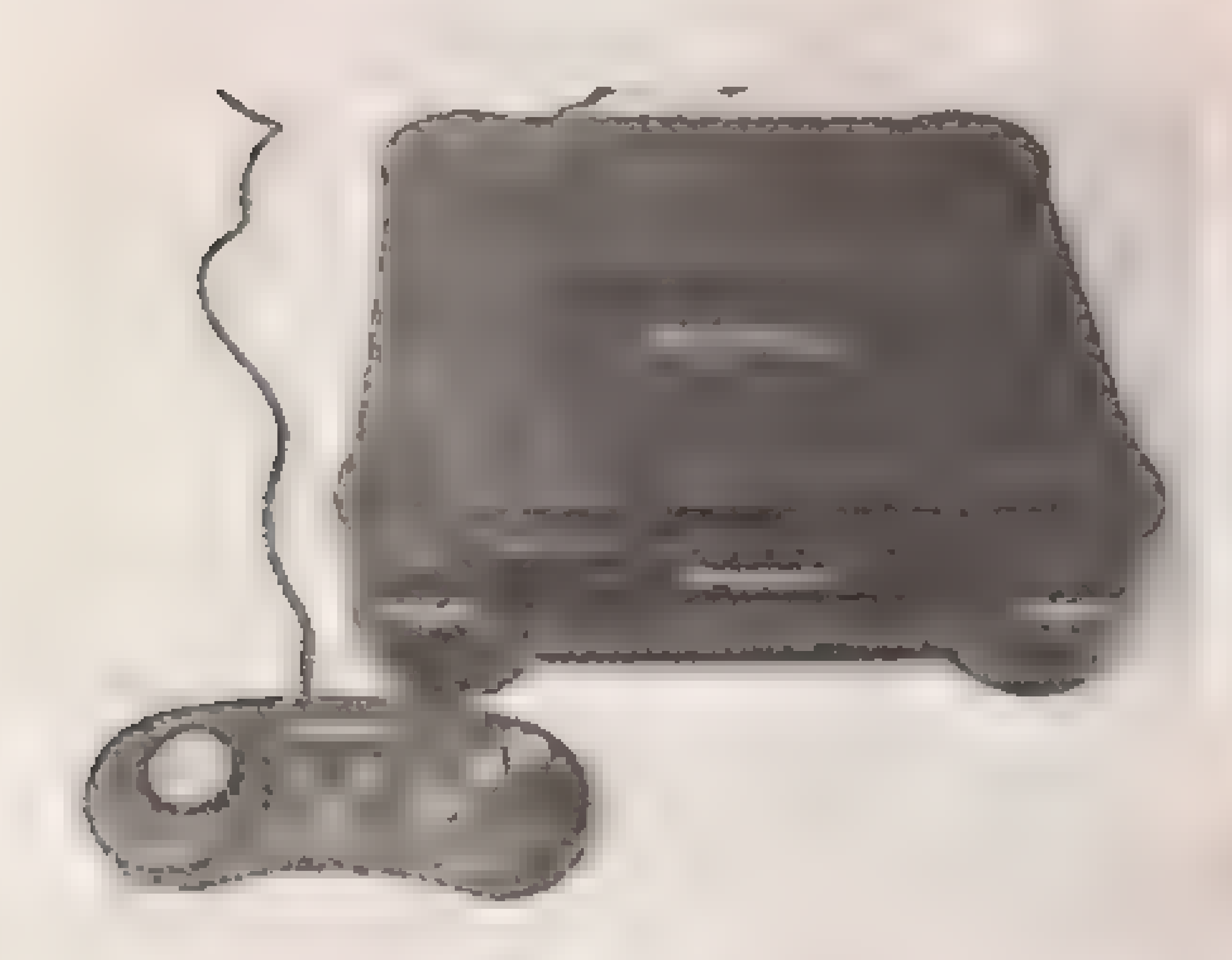
任天堂开发二部部长：上村雅之

“以制作游戏的立场而言，当时这部周边预设的性能实在高的难

以驾驭，而大量的资料流量令读取速度相当缓慢，我们很担心游戏的乐趣会因此而受损害。如果要解决硬件在读取方面的难题，就必须要用上相当的记忆体，可是以当时半导体价格高昂的情况来说，在成本上根本是不许可的。当时我们意识到必需要谨慎处理防盗版问题，如果勉强将 CD-ROM DRIVE 推出市场实在是非常危险。"

S C E广报部部长：福永宪一

"超任 CD-ROM DRIVE 计划的告吹，主要是因为任天堂与我们想将游戏发展成为大众娱乐的想法不同。任天堂的立场是重视小孩的市场，而我们则希望年龄层尽量推高及扩宽一点，由于双方的商业策略存在很多分歧，所以我们最后决定独力延续开发，结果就诞生了现在的 PLAYSTATION。"



在 90 年这个由超任、PC-ENGINE 及 MEGA DRIVE 三分天下的时期，市场还出现了另一部开发概念比较独特的主机，那就是具有与街机 MVS 基板相同性能的 NEO GEO。由于该主机的重点是要满足对游戏素质有高度要求的玩家，这与其他主机所走的大众化路线是不同的，所以成本方面无需顾虑太多，当然，游戏动辄要三四万日元是 NEO GEO 普及化的最大障碍，为此 SNK 于 94 年推出以 CD-ROM 作媒体的 NEO GEO CD。而其以街机格斗游戏为主的软件阵容，虽局限了市场规模，但在不少资深玩家支持之下，中算能够找到一个生存空间。

随着 NEO GEO 的出现，家用机与街机的差距已不再像以往那么明显，而这个先例，更加促使后来推出的次世代主机积极发展具有互换性能的街机基板，籍此加强软件的后援力量。

次世代主机大量涌现



1993年，可说是第二次主机大战的前哨之年，因为多家厂商都先后发表了新主机开发计划，分别有松下电器的“3DO REAL”、任天堂的“PROJECT TRINITY”（N64代号）、SEGA的“SATURN”、还有刚成立的SCE的“PS-X”(PLAYSTATION代号)合共四部次世代主机，再加上94年初NEC发表的“FX”（PC-FX代号），群雄割据的时代似乎又再来临。

由于当时任天堂公布的新主机要到95年尾才会推出，各竞争对手为了早一步抢占任天堂的市场，于是都特意加快新主机的开发步伐，结果94年便大量涌现了新推出的主机。其中率先登场的3DO，名字是由AUDIO与VIDEO的读音组合而成，而它所提倡的除了是高素质的画面与音效之外，还有互动性这个新观点。当时被列为“INTERACTIVE MOVIE”的游戏《D之食卓》，就是实现互动行的表表者，它那种利用GC与MOVIE组合成游戏的概念，对往后的游戏都有着深远影响。

虽然在次世代主机当中3DO占了先机，并在发售前将原定售价78000利用调低至54800日元，但这始终不是一个小数目，而且优质游戏又相当缺乏，结果大量是无法取得什么甜头，要提早出局。

而到了94年底的圣诞期间，SEGA SATURN、PLAYSTATION及PC-FX三部次世代都相继准备好投入市场，并几乎于同一时间推出，正式掀起了“第二次主机大战”



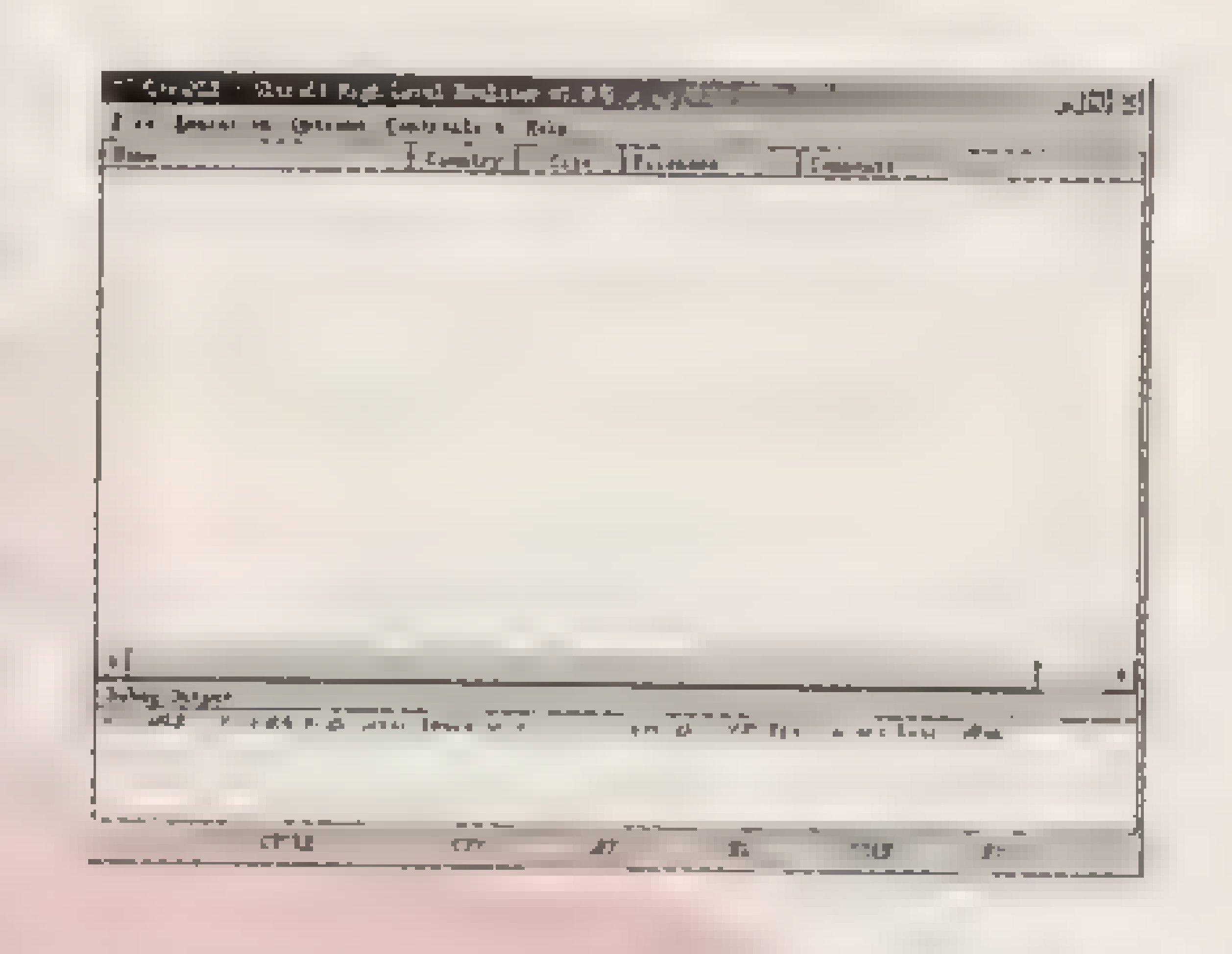
突破！32≥64

任天堂的N64主机是世界上第一部64Bit架构的游戏机，拥有很多超越32bit游戏机的性能。可惜因为各种各样的因素它没能在竞争激烈的市场中取得很大的成功，现在更加随着PS2 Xbox的出现失去了它外日的光辉。现在要想玩到N64的经典游戏除了可以花钱买台N64主机回家外，还可以通过使用电脑上的N64模拟器去运行一部分的N64游戏。（汗其实N64主机现在也不贵，只是卡带问题不好办）电脑上的N64模拟器发展其实就是这2~3年的事情，现在我们基本可以用电脑玩到那些我们梦寐以求的N64游戏了。这次让一起来看看一些比较成功的N64模拟器。

首先说N64拥有超人的技能是一点也不夸张！它所使用的CPU是R-4300 64Bit CPU，频率为93.75MHz，运算速度高达112MIPS，在当时真是无人能及。要模拟它可不是容易的事情，大家都知道个人电脑的CPU都是32Bit的，要用32Bit的Pc去跨级模拟64Bit的N64在当时别人认为是根本没可能的事情。不过事情往往不在你的意料之中，到了98年终于出现了一个N64模拟器声称能运行N64的部分商业游戏，很多人还不相信。不过但人们真正在电脑上玩到Mario64的时候却不能不相信N64确实可以被PC模拟了。呵呵这个N64就是大名鼎鼎的UltraHLE。

UltraHLE：它是世界上第一款N64模拟器，并且是真正能运行商业游戏的N64模拟器。它是由Epsilon和Realityman所开发的，不幸的是在它的第一版出现后作者已经宣布将不会继续进行UltraHLE，就这样这个刚出生的N64模拟器就永远停留在初生阶段了。不过UltraHLE仍然是世界上最成功的N64模拟器之一，它可以完美地模拟出若干个经典的N64游戏。另外UltraHLE使用的图形接口是3DFX的Glide，这样就是说要运行UltraHLE必需拥有一块支持Glide的3DFX Voodoo系列显示卡，我猜测采用这样的接口是因为但时的3DFX Glide确实是无人能敌，而Voodoo也是当时最快的3D显示卡，Glide比起其它3D结果拥有更高的效率，本来它就是为游戏而设定

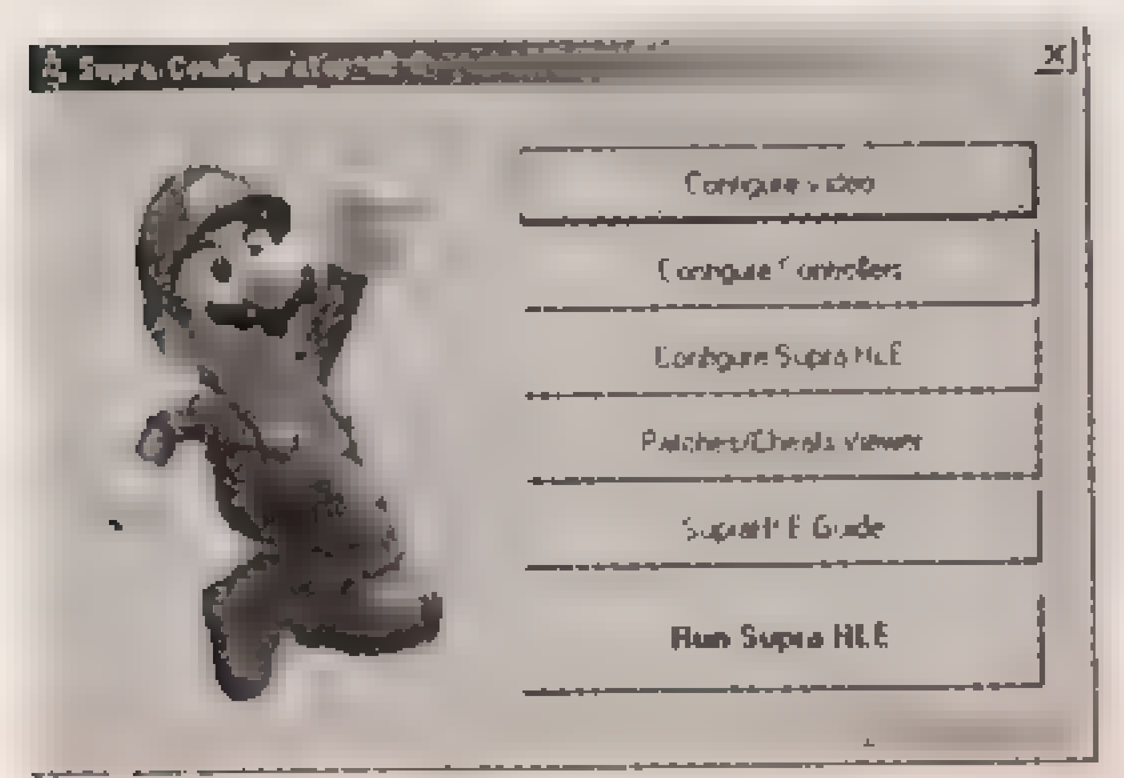
的，所以作者也就选择了Glide图像接口。注意如果你不具有3DFX显示卡而又要使用UltraHLE模拟器，请使用Glide模拟器比如eVoodoo。需要把Glide模拟器和其dll文件一起copy进UltraHLE目录，然后设定好Glide模拟器既可运行UltraHLE。UltraHLE的界面十分简单，使用方法也十分简单只要把N64的Rom放置于UltraHLE的Roms目录下，模拟器会自动搜索Rom，只要双击游戏图标既可运行。另外要注意N64 Rom中不能出现空格，否则UltraHLE是不能正确读取的。UltraHLE也不支持游戏中的SAVE，要保存游戏进度只能用即时存档。UltraHLE的手柄设置似乎有bug，你不能更改它的默认按键，需要用到其它的工具如UltraHLP才能对键盘或手柄的按键进行设定。UltraHLE并不兼容所有的N64游戏，作者开发UltraHLE的目的只是说明可以用32Bit的PC来模拟64Bit的N64。要使UltraHLE运行更多的N64 Rom就必需把其ini文件更新到最新版，这个ini文件是记录着每个游戏的运行设定的，如果在这些设定中没有你需要的游戏那么UltraHLE就不能正常运行了。一般来说还会有一些非官方版的ini针对某些游戏进行优化，而游戏中出现的问题也可以用ini中的Patch设定来修正，比如Zelda1玩到最后的时候需要把ini中的"//patch= -1, 8011b9a5, byte 180 //这一段的"//"去掉打开Cheat才能顺利完结游戏。这里推荐几个UltraHLE完美运行的游戏，它们的画面都是十分出色的！分别是Mario Kart 64、Mario 64、Starfox 64、Doom 64、Bomberman 64、GoldenEye 007以及Zelda时之笛。





基本上 P2 300 的 CPU 加上一块 Voodoo2 的显示卡就能完美模拟上述的游戏了。

SupraHLE：从名字上就可以看出它和 UltraHLE 有密切的关系，其实它可以说是 UltraHLE 的一个 Hacked 或者修改版本。说它是 Hack 是因为它运用了 UltraHLE 的核心，但是作者并没有得到 UltraHLE 的原代码，而是用工具去反编译 UltraHLE 得到的所以也可以说是修改版。制作这个 Hack 版是因为作者本身十分喜爱 UltraHLE，因此希望能为这个伟大的模拟器作一点贡献于是就制作了 SupraHle。大家可以把SupraHle看做是UltraHLE的延续和增强版，它比起 UltraHLE 有更好的兼容性，支持 8 M 的 RDRAM 可以运行以前不能运行的游戏，速度也得到提升并且修正了 UltraHLE 手柄设定的 Bug，SupraHle 本身带有一个出色的前端，通过它就能方便地对 SupraHle 的各个选择进行设定。总的来说它继承和发扬了 UltraHLE 的优点，能玩到更多的 N64 Rom。顺便说一下 UltraHLE 的原代码前几天已经被人放了出来，这样就是说 SupraHle 可以在现在的原代码上作出修改，或许下一版的 SupraHle 会给大家带来惊喜。目前能被 SupraHle 完全支持的大概有 69 个 N64 游戏，确实比 UltraHLE 多得多。



Nemu64：它是一个基于 Win9x 开发的 N64 模拟器，它的第一版本是在 1998 年的 11 月发表的。Nemu64 可以运行相当多的商业游戏，可以说它是兼容性最好的 N64 模拟器之一。Nemu64 和上面的

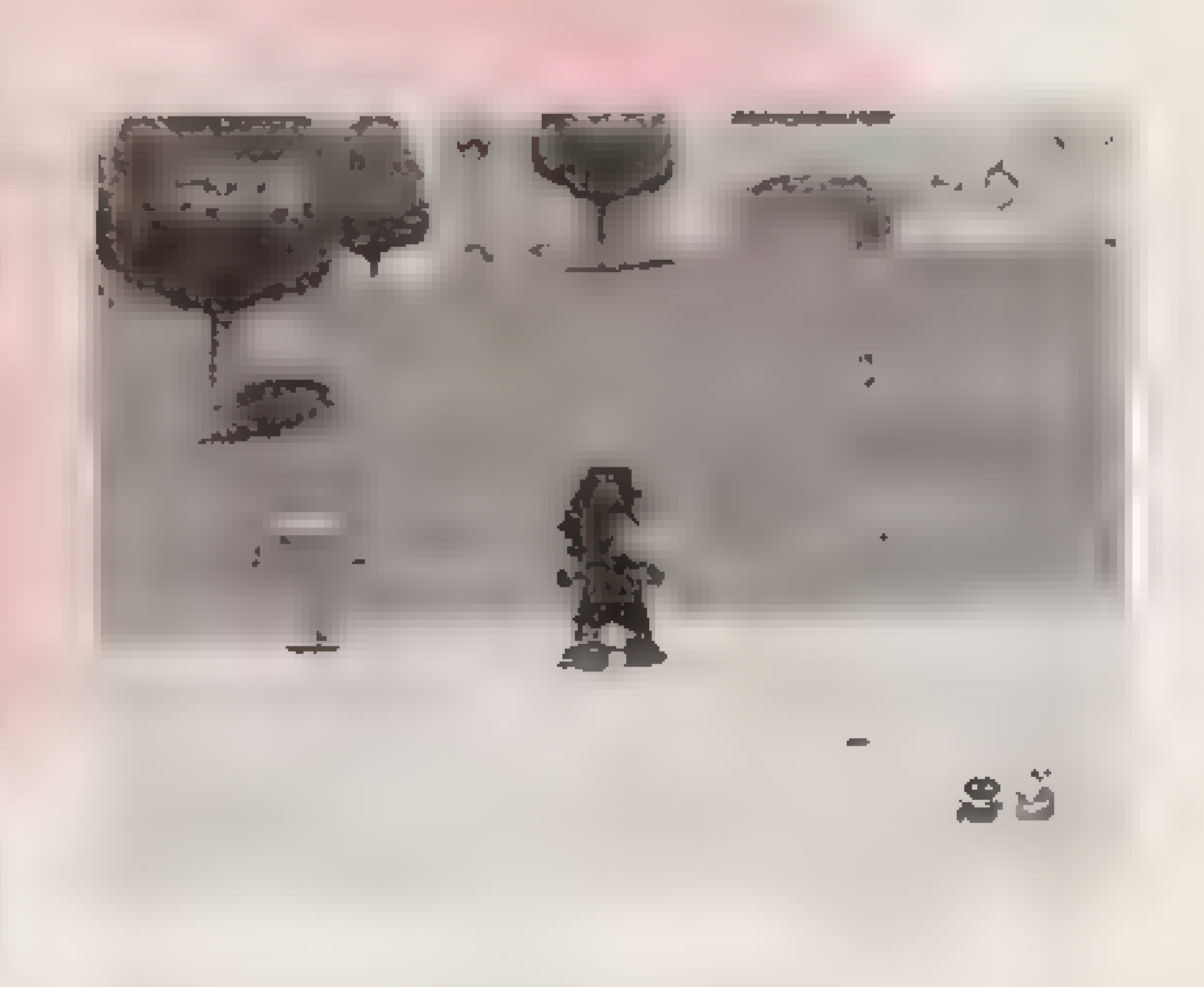
UltraHLE有很多不同的地方，它使用了HLE（High Level Emulation）技术，引入了模拟器插件使得声音和图像都可以使用不同的插件。那么何谓HLE使用它有什么好处，HLE可以被理解为高阶模拟，一般地你要模拟一个硬件平台可以从最低级的硬件部分开始，包括核心等所有部分都用低级语言编写，这样做的好处是能获得和原硬件平台近乎100%的兼容性。不过现在要模拟的N64可是64Bit结构的，硬件的差异使得从根本上完全模拟N64暂时没可能。HLE就是这样引入的移植技术，我们只需要把诸如N64的图像指令转换成当今PC识别的图像指令，即把高等级平台的指令转换成现在PC平台能识别的指令那么就也可以达成模拟了，而且使用HLE还能增加模拟的速度。不过也有弊端，使用了过多的HLE模拟技术会导致兼容性的下降，因此在Nemu64中CPU的模拟并没有使用HLE。要得到更好的兼容性必需要有高速的CPU，个人电脑的CPU是设定来处理各种各种的任务的，所以在模拟N64的时候并不能发挥它的全部效能。而HLE也不是最好的方法来模拟硬件，一切的发展都以完全模拟N64硬件平台为目标，如果最终能实现那么我们就有可能取得100%的兼容性，不过这需要有待现在个人电脑的进一步发展，现在能做的就是不断修正核心提高兼容性。确实Nemu64能玩到的游戏相当多，不过它对系统的要求也很高。有很多游戏虽然可以玩但速度难以令人接受，估计P3 1G的CPU可以玩得比较顺畅。Nemu64的0.8版很





快就会出来了，而且还支持了新的游戏 Yoshis 64 值得期待。

Corn：一个很有特色的 N64 模拟器，它的作者是 ContraSF。Corn 现在据说已经停止开发了，所以它的网站从 2000 年 6 月开始就一直没有更新过。作者开发 Corn 的目的是要进行一些技术性的试验，（汗！）作者在参考其它模拟器的代码后决定在 Corn 中使用静态编译来取代动态编译。使用静态编译带来的是速度的提升，不过也是因此 Corn 的兼容性受到很大的限制，要运行游戏就必需对每一个 Rom 都进行不同的设定，作为实验作者选择了速度放弃了兼容性。估计就此一项能提升 10 % ~ 25 % 的速度。Corn 的 CPU 的模拟部分采用了低阶模拟，模拟速度可以因此提升 30 %。作者在对 Corn 进行编译的时候，也在加入了部分汇编的代码，估计速度可以提升 20%。呵呵如此之多的优化是因为作者本身的电脑并不很快，因此也就需要作出各种调整去增加速度。确实 Corn 在模拟某些游戏的时候速度是 Nemu64 无法相比的，速度就是 Corn 的唯一优势，不过它那个糟糕的兼容性也是成为众人挑剔它的原因。Corn 的稳定性实在不是很好，有时候在运行游戏的过程中会导致系统死机 。



1964：老牌的 N64 模拟器之一，同时也是第一个开放源代码的 N64 模拟器。开发源代码有很多好处，使得更多人可以为 1964 提出意见。从 1999 年 4 月发到现在 1964 的兼容性已经相当出色了，无可置疑它是最具兼容性和速度最快的 N64 模拟器之一。最新版本的 1964 采用了一个先进的快速编译引擎，有了它就能够提升游戏的运行的速度。1964 也是采用插件的 N64 的模拟器，不过对于 Opengl 的插件并不支持得很好，所以要运行的好还是采用 Jabo 的 Direct3D 插件。另外 1964 支持利用 kaillera 进行网络的对战，不过设定十分

繁琐。总的来说1964既有兼容性又有速度，遇到有玩不到的游戏不妨用1964试一下。



Apollo：比较新的N64模拟器之一，它的第一版是在2000年5月19日发表了。背景很简单作者和3个朋友走到一起商量开发一个N64模拟器，就这样工作展开了。现在只剩下Azimer一个人继续在从事开发，值得高兴的是Apollo没有使用前人的代码。Apollo的最新0.03版只是一个给大家知道它成效的版本，它需要很高速度CPU去运行，大概1G的CPU吧。它的兼容性一般，毕竟还是处于开发中的模拟器，推荐大家使用它来模拟Zelda的2部作品效果还是可以的。希望作者继续努力为大家带来新的惊喜吧。



Daedalus：一个相当新的N64模拟器比起上面的Apollo还要新，它是在2001年初由作者StrmnNrmn发表的。现在可以说它是一个相当流行的N64模拟器，兼容性相当不错据列表显示能运行的N64游戏多达276个之多！Daedalus也是采用了插件的形势，配合各种最新的插件能够有不错的表现，图像和速度都令人满意。Daedalus是现在比较有前途的N64模拟器之一。注意要





正确运行它你的系统需要安装 DirectX 8.0。

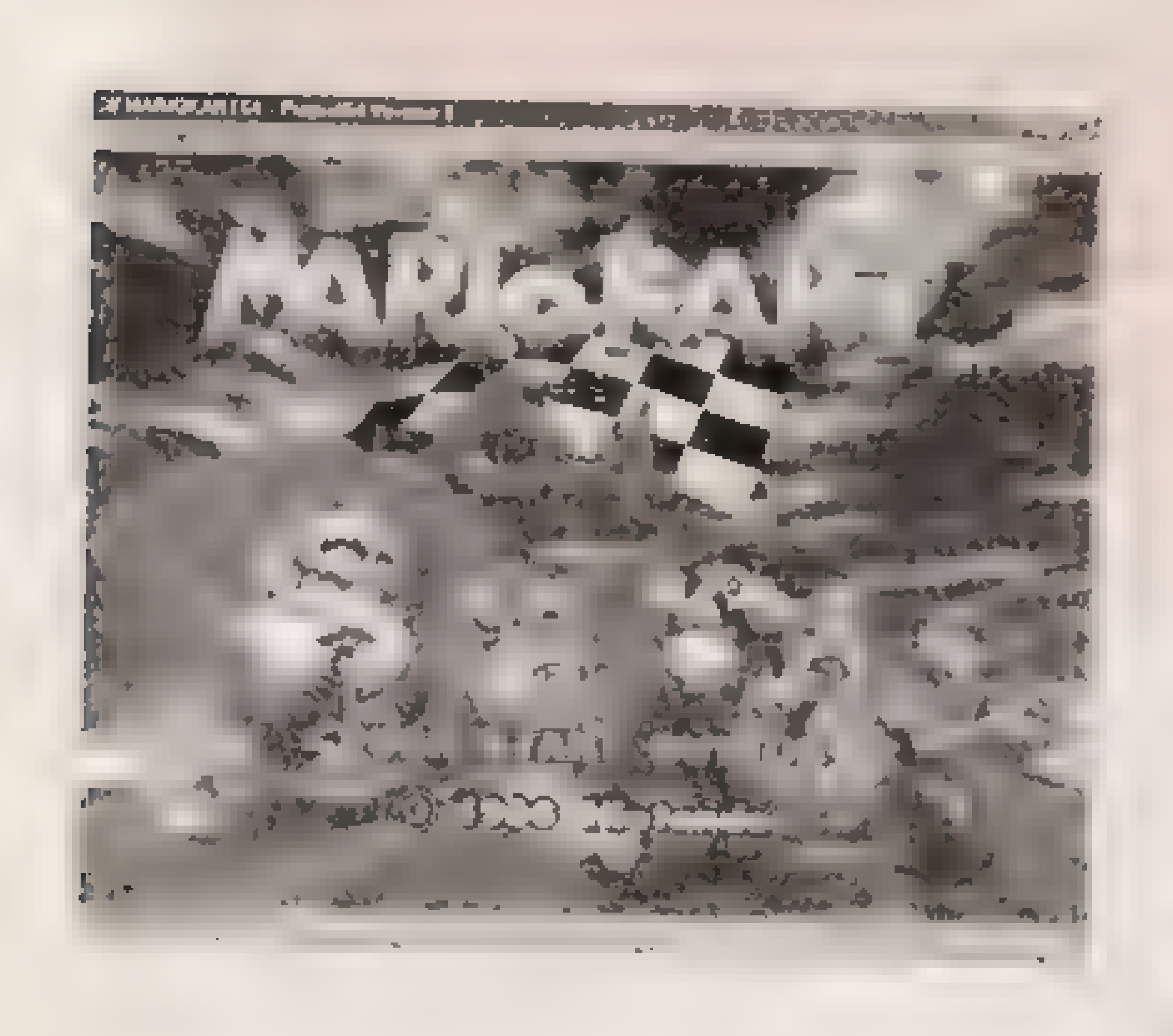
TRWin：相当成功的 N64 模拟器作者是 RCP，该模拟器现在已经停止开发了。最新的版本是 2.36 版，模拟器的动态编译部分还不很完善。作者开发这个模拟器也是为了教育性质的。尽管如此 TRWin 还是具有相当出色的性能，它能运行很多商业的游戏。对于某些连 Pj64 都不能很好运行的游戏，比如机器人大战 64 却能在 TRWin 上近乎完美地运行。基本上 TRWin 能玩到的游戏都很完美。

TR64：同样是一个较为出色的 N64 模拟器，它的作者是 Icepir8 和 schibo。它和大多数 N64 模拟器一样都采用插件的去运行游戏。它能够运行相当一部分的 N64 游戏。作者因为工作上的问题不得不暂时中断开发计划，不过它们保证以后会继续。模拟器的兼容性和速度都不错，是一只值得尝试的 N64 模拟器。（运行捉图 图 38 ~ 图 40 自己选）

Project64：2001 的 3 月一个全新的 N64 模拟器 Project64 由 Zilmar 和 Jabo 发表了。Project64 其实已经开发了 3 年了，它的出现马上引起了人们的注意。它具有很好的模拟速度和兼容性，很多人把它和 UltraHLE 并称为最好的 N64 模拟器。其实 2 位作者大家都很熟悉了，他们就是众多 N64 插件的开发者，难怪开发出来的 N64 模拟器如此出色了。Project64 很好地模拟了 N64 的声音处理芯片 RPS，并且采用了高速的 D3D 和 Opengl 来开发图像插件，因此要完美运行 Project64 必需有一块不错的显示卡。而 Project64 对 Nvidia 的 Geforce

系列显示卡做了优化，使用Geforce系列显示卡的朋友能获得更好的图像质量。Project64在图像上采用HLE模拟,而在声音上则用了低阶模拟，配合Jabo所编写的Direct3D 和OpenGL插件使得图像模拟格外出色，而且在插件上还加入了对MMX SSE和3DNow等技术的支持如果CPU支持上述指令，那么模拟指令和速度可以得到进一步提升，难怪Project64的速度和画质这么好了。Project64还提供相当多的设定令人可以对模拟器作进一步的配置获得更好的效果。配合第三方的插件还可以支持震动手柄和N64扩展包等其它外设。Project64还支持4打，和朋友一起玩Mario赛车就是再好不过的事情了。很多经典的N64游戏都可以在Project64上完美运行，推荐大家试试以下游戏：Mario Kart 64、Wave Race 64、Mario Golf 、Super Mario 64、Ridge Racer 64 、Perfect Dark、Legend of Zelda 1&2、Castlevania 1&2还有很多游戏都能很好地模拟请大家自己尝试吧 。





总结：虽然在Pc上实现N64的模拟也不是最近的事情了，但是仍然有相当多的问题没法很好地解决。基于硬件平台上的差异造成了模拟的困难，现阶段的N64模拟器可以说还是处于一个不成熟的发展阶段，要取得成功还要很长的时间。希望随着Pc电脑平台的发展能够早日解决模拟的问题，这样我们也许有希望在Pc上完美地玩到N64，呵呵可能过几年CPU就发展到64位的了大家等等看吧 。

编辑部的一天



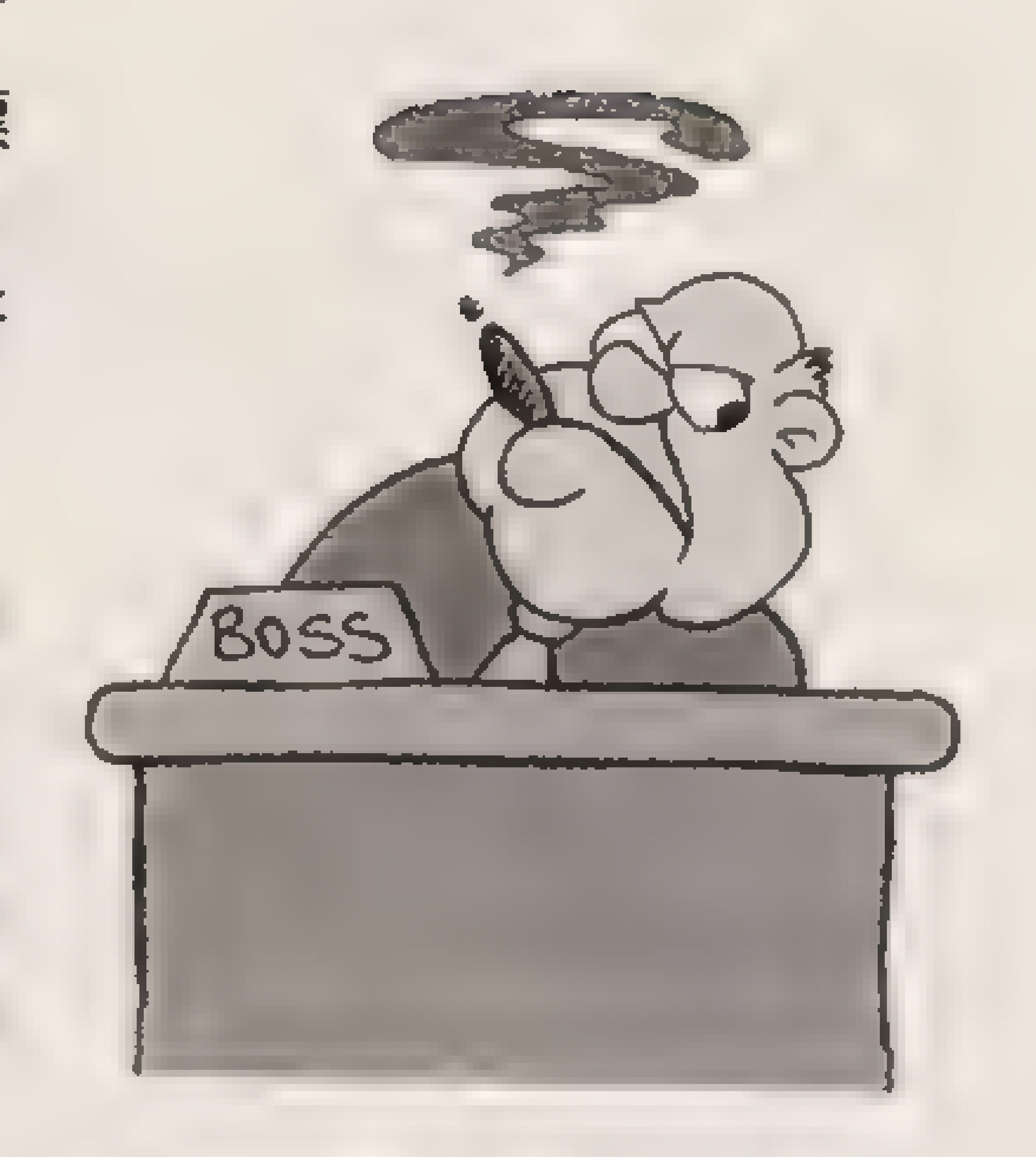
笔者按：以下内容纯属YY，如有雷同…………那就算啦。

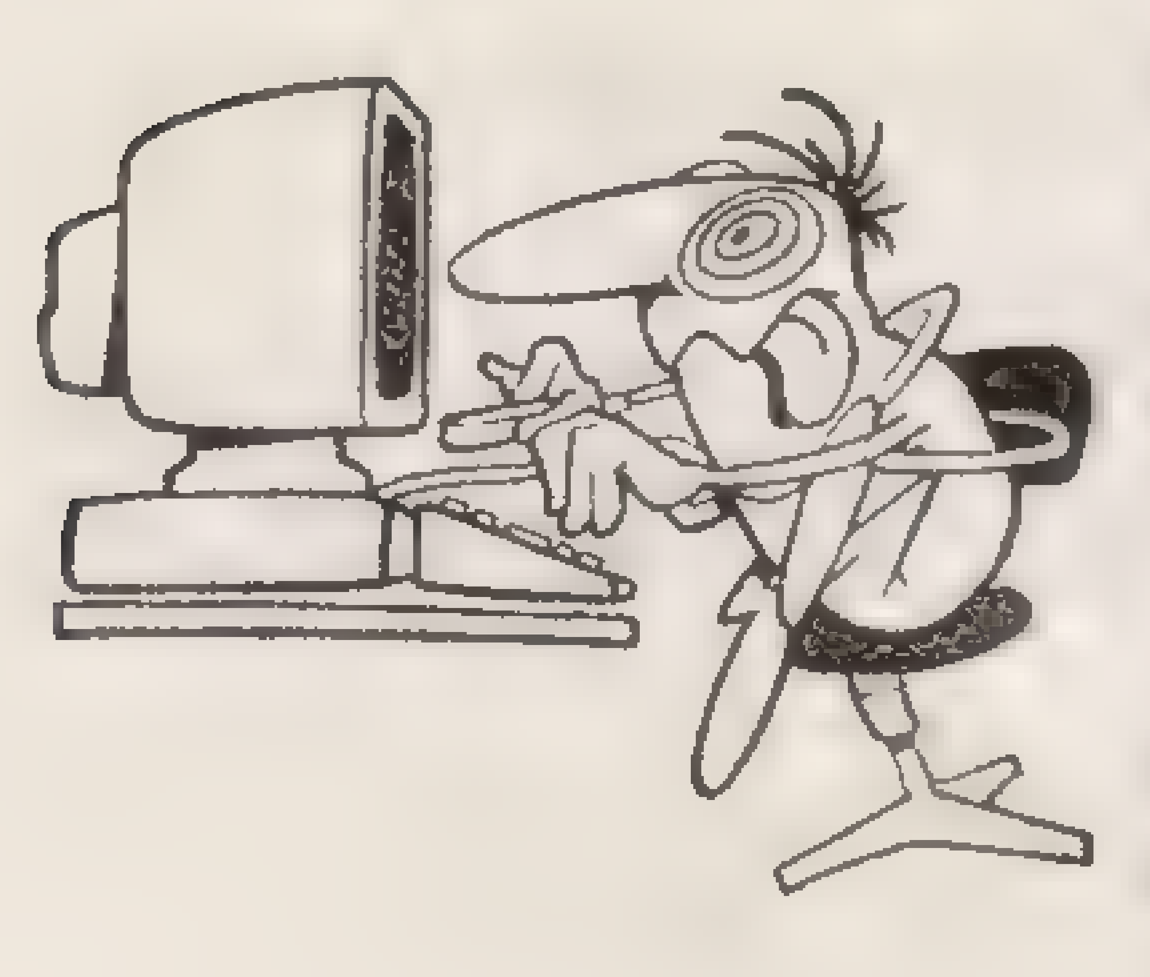


又是一个普通的早晨，我坐在自己的电脑前准备开始一天的正常工作。打开了QQ，线上的一堆好友亮了起来。同时——主编的头像也像邪恶的月亮一样亮了起来（说我像邪恶的月亮，工资停发一个月……主编语。“不要啊！”ck晕在了办公桌前）。“主编早。”“嗯，怎么样你的版面作的如何了？你可是打包票今天一定没问题。”这个……豆大的汗流了下来，由于某位作者的懒惰我手头的版面连点头绪都没有。“没问题，下班前一定搞定。”ck有些心虚的说，还好这是QQ对方看不见的。否则就会像柯南说的那样：真相永远只有一个——今天完成的希望不是很大。老天，我这么天真善良、勇敢英俊。你怎么会舍得为难我那，我充满希望的打开了信箱。结果………… “天啊，他还没有给我发过来！” ck歇斯底里的叫了起来，一面叫还一面揪着自己的头发（请参看：《精神分裂症的临床表现》一书）。旁边的同事拍了拍我，“兄弟，不要伤心吗。大不了加班，没什么的。”他这那里是在安慰我，分明就是幸灾乐祸。我掏出沙漠之鹰，随着“啪”的一声清脆的枪响整个世界都安静了（注：以上动作是在ck的想象中完成的）。算了，大丈夫能屈能伸还是

认命的自己写吧，555555……。

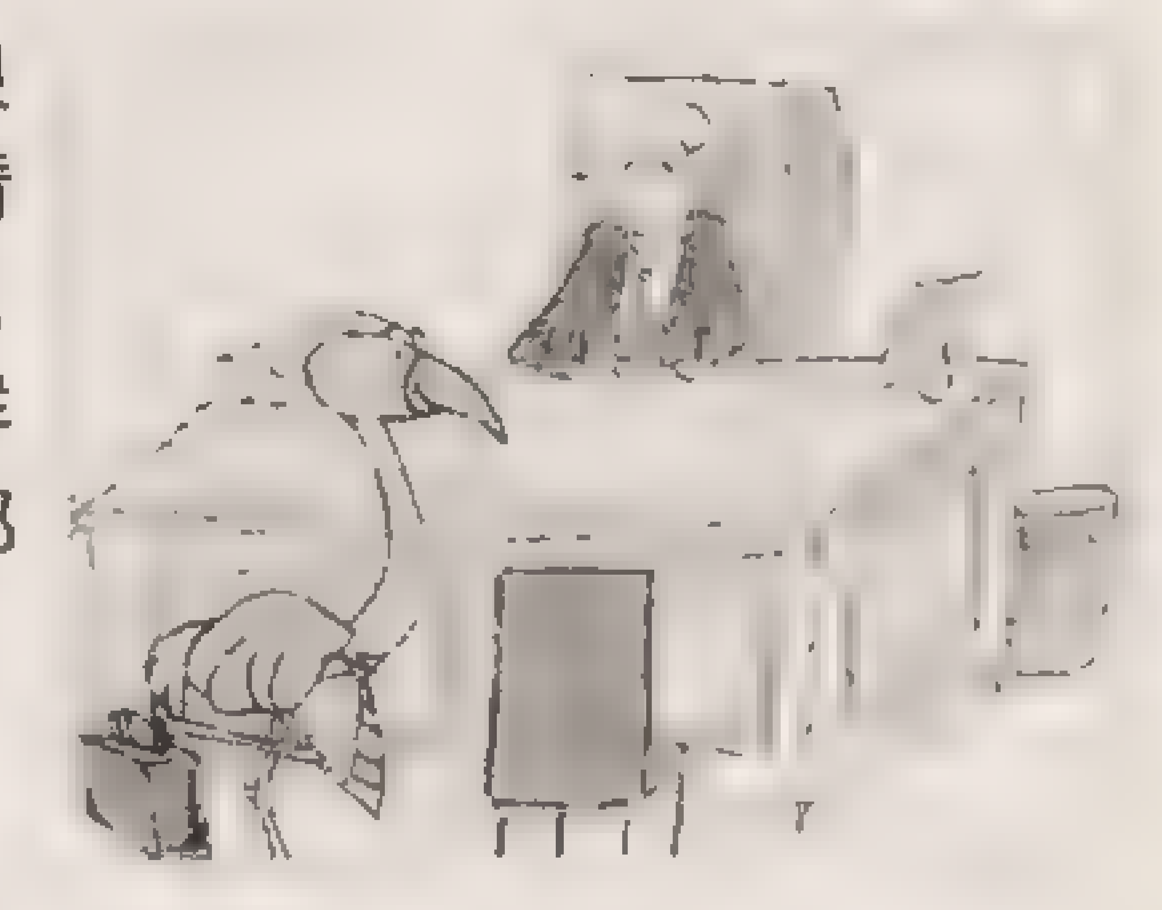
“ck，早。”QQ上面一个漂亮的女孩子头像亮了起来，“早啊，你好。”ck还在辛苦的写作，“你答应帮我寄的杂志如何了？都一个月了，我还没有见到啊。”“这个……等一下。”竟然还有这样一件事情？！！（注：ck完全忘记了。）在翻阅完历史纪录之后，ck终于确定了在1个月前曾经答应过这个女孩子给她寄一本杂志。这也是为了增加杂志的读者（旁白：其实是为了泡MM），只是被我完全的忘记了。这可如何是好啊！只好骗骗她了，“我给你发了，但是被退回来了。说是地址不对。”天地良心，我可不是有意骗她的，只是平时的工作实在是太忙了极其容易忘掉一些事情。“好的，我可是在等你的杂志哦。”“没问题……”ck急忙冲了出去，随手拿起一本杂志然后记下地址就冲向了发行部门。“张姐，帮个忙把这个杂志给我邮出去了。谢谢了。”“好的，对了你顺手把那边的一些给你们的信拿上去吧。”张姐指了指我的身边，我慢慢的回过头——“哦，MY GOD！”就见小山一样的信件堆在了ck的眼前，今天是星期二那也就是说：今天是我看读者来信的日子。我的头再次大了起来，本编辑部的一条原则，读者的来信是最重要的，一定要及时的看然后及时的回信。我说早上起来我好像忘记了什么重要的事请，原来…………看着桌上的架势每个一上午是看不完了，更不要说回信了。认命吧，ck摇摇晃晃的拿着那些信回到了办公桌前。之后就是静静的读信时间，静静的……静静





的………………天啊，我怎么能静得下来，今天还要了结最后的版面那！！！！！对了，不如这么办。“MARIO，你是不是想要我的那一套全ROM的CD啊？”我笑眯眯的看着正对面的MARIO，“是啊，是啊，你终于肯答应送我了吗？”看着MARIO那充满希望的双眼，我知道有人上钩了。“我们来谈点事情好吗？我送你一套，你帮我看今天的读者来信。”“就知道你没安好心。”MARIO无奈的摇摇头，“拿来吧，不要忘记你答应我的事情哦。”

终于搞定了这一件烦人的事情了，接下来又会发生什么事情那？“ck、你负责的招聘的事情又如何了？”主编大人的一句话让我的心情再次降入了绝对零度之下。想想在1个月前我还是一个很快乐的自由撰稿人，就是因为看到了一则模拟杂志的招聘广告，然后一不小心就变成了现在的样子。现在我就公布一下本编辑部的招聘标准：



1。对模拟器有狂热爱好，每天在模拟器上花费6小时以上，并对模拟器的开发有经验者优先

2。工作能吃苦耐劳、尽心尽职并没有谋求串位野心者优先

3。鉴于本社多为男同胞，故如有MM愿意加盟，奖金将是男同胞的1.25倍。

4。每位小编每天必须阅读读者来信1000封。

5。如每月被读者评为最喜欢文章的作者将给予奖励，反之将受到重罚。

6。未经主编允许不得擅自将ROM，加入光盘中，当然如果因为该ROM的发放导致杂志销量上升，则另当别论。

所以，当时一念之差就上了贼船，才回落得今天的惨状。现在每天放到模拟器上的时间那里是6小时，早晨起来是模拟器、闭上眼睛还是模拟器、中午吃饭的时候讨论的依旧离不开模拟器。虽然很累但是心里却非常的高兴，因为在为了自己的梦想而努力。



接下来就是每个模拟器杂志的噩梦了，几乎都是少林寺，完全没有女性的行踪存在。偶尔能来一两个女读者，编辑部就会像过年了一样。因此在招聘的时候偏重于女性，只是我真的能创造奇迹，让编辑部多一抹亮色吗？我问着自己，然后又仰天长叹："神啊，让我创造奇迹吧。"对面的MARIO毫不留情的打碎了我的幻想，"没可能的，都已经招了三次编辑了。没有一位女士来应聘。"ck又一次的晕倒在了桌前。

"ck，版面怎么样了？"主编大人再次催我了，谁让前段时间做的那几个专题大受好评。结果凭空多得到了三个版面，只是……这可让我怎么做啊！虽然上期得到了大家的赞赏，但是这个月都没有什么大事情发生。让我上哪里去找焦点啊？好不容易找到一个作者，还给我拖稿子，搞的我现在忙疯了的样子。快要中午



了，希望下午会有希望吧。

午饭，思考版面………………思考版面………………思考…………思考怎样自杀…………

终于又到了下午，刚刚坐下。就听门口传来了一个动听的声音："请问ck在吗？"我用光速抬起了头，哇，好漂亮的MM，老天终于开眼了（场景类似于耶稣降临）。接下来我用6马赫的速度冲到了门口，"你好，你好，我是ck请问你有什么事情？""听说你们这里招聘编辑？""是啊，是啊。"（ck心开始怦怦的跳了，难道我能创造奇迹？）"是这样，我想……"就在这个时候ck桌子上的电话开始响了起来，来的真不是时候。"MARIO，帮我接一下。""您继续说。""我想问问……""ck，是主编的电话，你来接一下，我先帮你接待。"这个小子真会乘人之危，无奈的去接电话。搪塞完主编之后回来，之后得知这位PLMM只是为她的男朋友打听事情，ck的身边再次挂起冷风（为什么ck就从来没有那么好的运气？"无奈的送走了这位PLMM之后ck再次座到了电脑前，默默的干着自己应该干的事情。



"ck，上一期的稿费总结出来了吗？今天还好发。"财务那边又叫了起来、这个在ck脑海的某一个角落这件事情浮出了水面，这就意味着——还没有做！"明天明天，一定做完。"ck真的感觉叫天不应叫地不灵。

在下午15：30终于迎来了第一个应聘的人，在简单的面试

之后：



“你喜欢模拟器吗？”

“喜欢。”

“写过东西吗？”

“写过，还发表过。就今天我还在写一个专题，是你们这一个叫ck的编辑要的。”

“原来，原来就是你小子欠我稿子啊”

ck终于找到元凶，在威逼利诱之下终于以明天早上来试用为代价搞定了栏目的事情。ck终于，终于出了一口气。

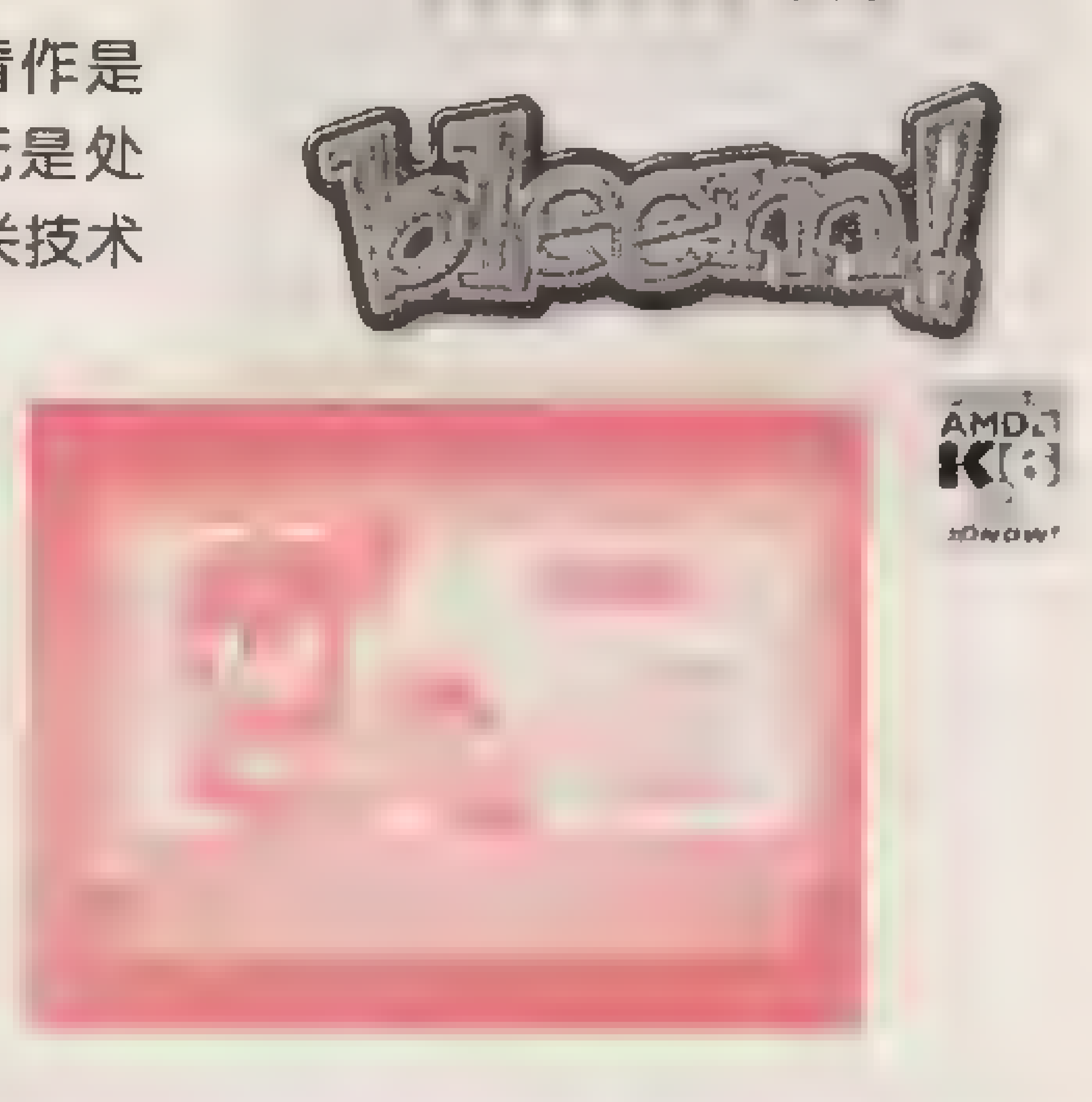
“ck，一个新的DC的模拟器出了，快测试一下吧。”QQ上的一个好友给我发的消息，这可能是今天我听到最好的一个消息了。热血再次沸腾，“同志们，开始一同测试吧。”

晚18：30分终于结束了一天繁忙的工作，心中一阵的轻松。“ck，来切一盘2001吧。”MARIO再次发下了挑战书，“没问题，放马过来。”这就是一个模拟器杂志编辑的一天。

后记：这就是编辑的一天，当作者的时候认为编辑是很轻松的工作。只是当自己真的成为了编辑，才知道有多么艰辛。但是看到一本本出自自己编辑的杂志，心中的成就感是无与伦比的。如果你遇到了招聘的机会也不要放过啊，呵呵。

Billybala模拟器应用

自从模拟器诞生以来一直被认为是灰色的，所谓"灰色"指的是：既算不上符合法律，也算不上触犯法律，有点边缘的感觉。这一点从sony状告bleem！多次皆无功而回就知道了，虽然最后bleem！还是因为sony方面的压力而倒闭，但那次的法律大战中并没有赢家。

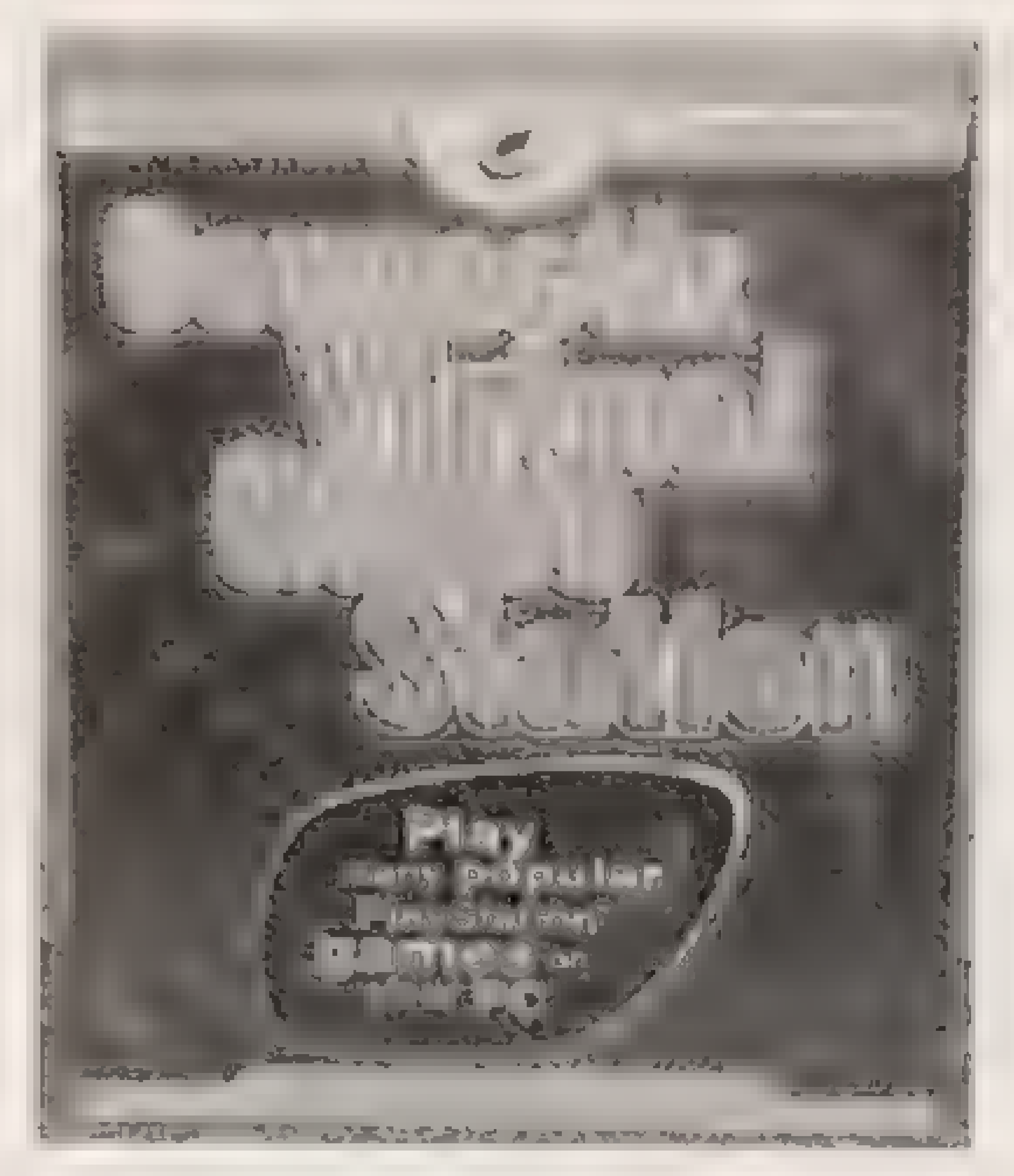


其实，被游戏厂家看作是眼中钉的模拟器并非一无是处的，因为模拟器涉及的相关技术也同样可以为游戏厂家带来了不少好处，有很多的移植作品也是因为用上了模拟器技术而节省了开发成本。笔者最有印象的就是ps版的洛克人1代复刻版了，在当年曾经有高手把ps上的游戏文件拷贝到pc中，再用它和fc上的洛克人rom文件比较，得出的结论是两者的内容完全一样，这意味着什么呢？相信大家都很清楚，也就是说capcom只是把fc上的洛克人rom镶入特制的ps模拟器，使得游戏能在ps主机上运行，"移植"的原理就是这么简单。

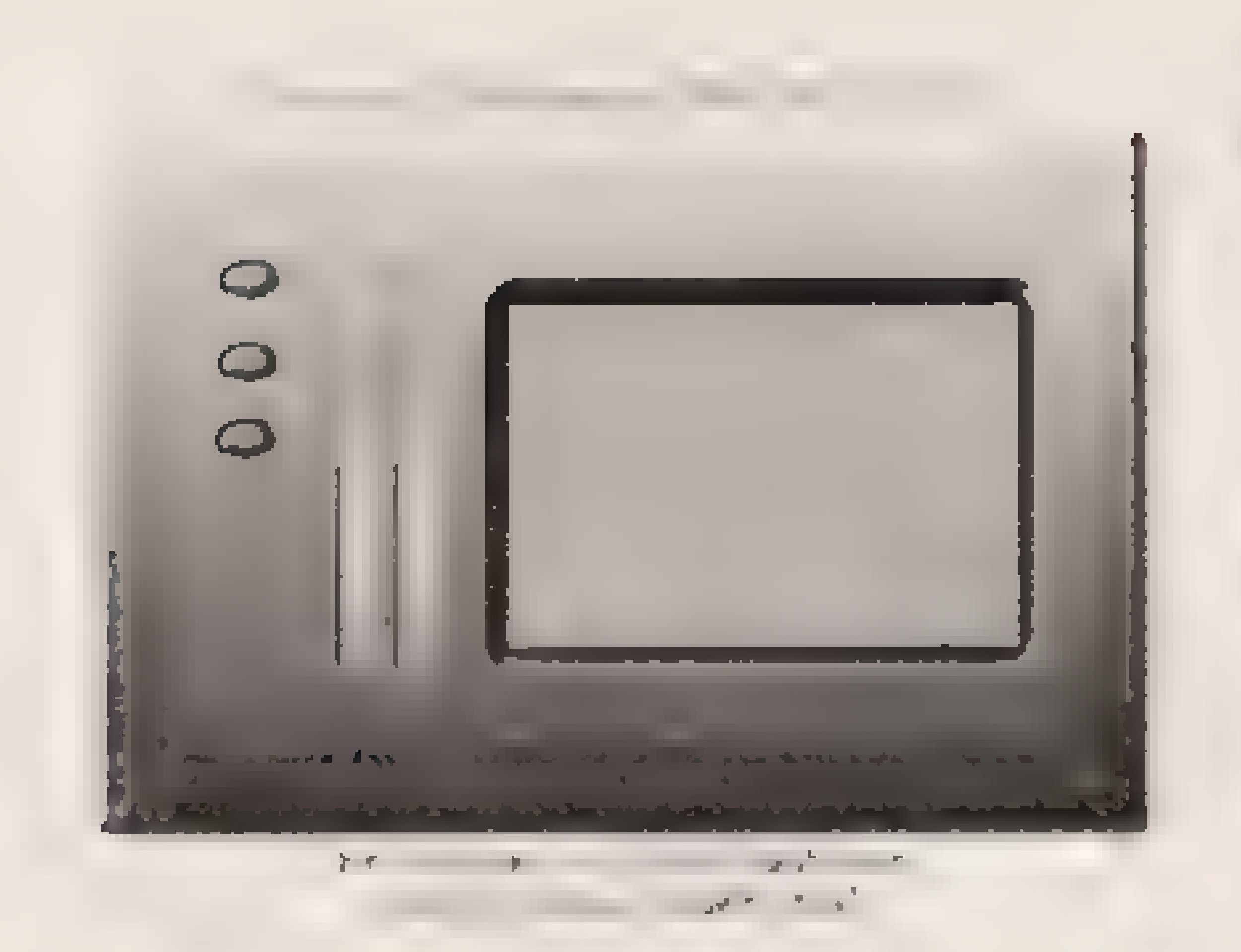
模拟器技术的另外一项突破，就是前一段时间的"magiclight"，当中的核心技术只掌握在模拟器作者的手里，所以笔者也只是简单知道一点:(。所谓的"magiclight"就是用一种部分选取的方式，

把原来游戏最前面的一小部分（也许只有100k左右）抽取出来，当然，前提是该游戏能正常运行。这样的好处是显而易见的，抽取出来的部分游戏rom既可以试玩，而且容量非常小，很适合在线测试，无论你是使用宽带还是拨号的用户，只要读取很少容量的游戏rom就能网上试玩。这技术所包含的商业价值据说已经被某游戏厂商看中，打算以此技术开发其游戏的网上试玩版，这说明了游戏厂商不再片面认定模拟器就一定是损害自身利益的东西。更惊人的小道消息指出，sony最近开始探讨在xbox上开发ps模拟器的可能性，而所谓的开发ps模拟器估计是指让已经变成sony资产的VGS重见光明。虽然此消息好像没有得到sony官方的证实，但以sony的商业头脑，拥有巨大商业价值的VGS不会弃之不理的。





说起商业头脑，相信非capcom莫属了，它把自家游戏分别移植各大平台，出现"抄冷饭"的次数大家都很清楚，先是家用机版接着是PC版，先是生化接着是恐龙、鬼泣……就在最近，一次偶然的机会让笔者知道了在香港居然出现名为"billybala"的在线街机游戏网站，出于好奇，立刻访问了该网站，怎料迎接笔者的是一大堆的繁体字，看得笔者是昏昏欲睡……

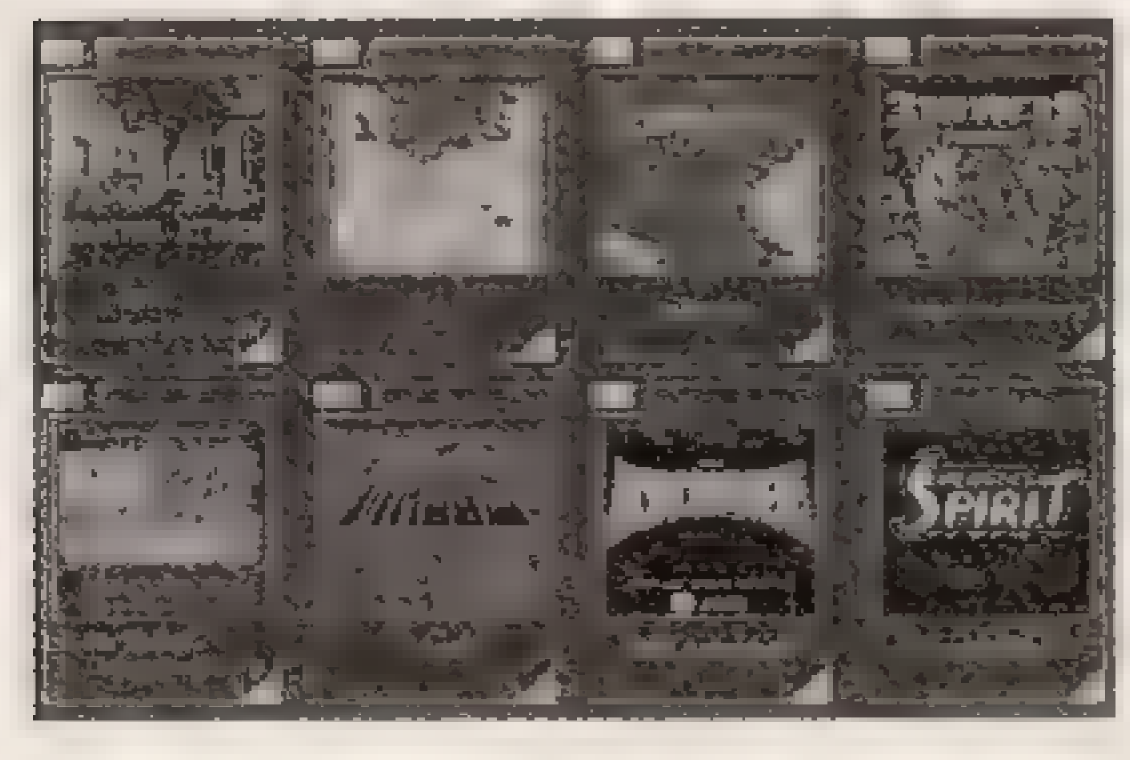


经过笔者深入调查后，事情的真相已经明朗。这个"billybala"其实是由capcom香港分公司认可，由一个商业网站开通的游戏频道。所谓的"在线街机游戏"其原理不过是模拟器而已，为什么笔者如此肯定它就是



模拟器呢？下面就让笔者来说说感受billybala的过程。首先，该网站需要玩家注册成为会员，在玩家填写好烦躁的个人信息后就可以下载一个30M的客户端软件，接着就是安装客户端软件－





"OAGC"，而这个所谓的"OAGC"很有可能是经过修改并增加了身份认证的"MAME"！！安装完成后，软件就能自动连接上网，接下来网站会要求玩家填入个人的银行账号，正确输入账号后就要购买游戏代币，而购买代币的套餐有三种，分别是：A类－港币10元－代币12个、B类－港币50元－代币65个和C类－港币100元－代币140个。由此平均算下来，每玩一局大约需要港币1元，这对国内的玩家也许没有多大的吸引力，但在香港这样的价钱是非常便宜的，因为玩家如果

到街机室玩玩旧的游戏也要2元，新的游戏甚至要4元（这比国内要贵了点，谁叫他们的生活指数高呢，呵呵）。最后就是挑选游戏了，可玩的游戏多是些老作品，而且它们都拥有一个共通点，就是绝大部分都是capcom出品的，其中包括了：1941、finalfight、街霸2、少年街霸3、三国志、名将等等名作，可以说都是些mame支持的游戏。



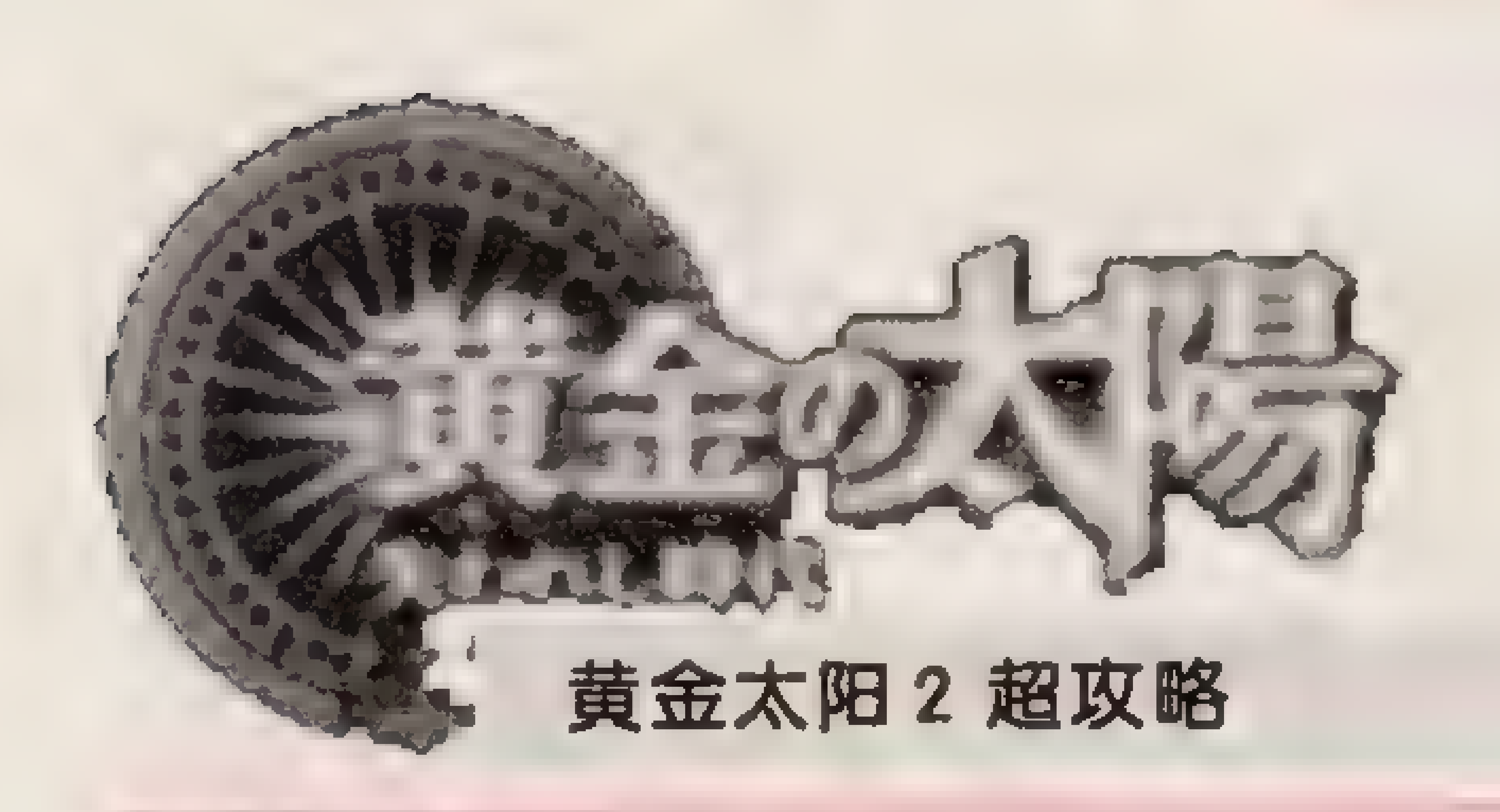


在明白了在线街机室的原理后，笔者不禁对这种专门面向宽带玩家的游戏的吸引力产生怀疑，到底这样的街机室能否得到玩家的支持呢？为此笔者特意在该网站的聊天室停留了一会，在短短的几分钟里，来聊天室找对手的玩家络绎不绝，由此看来此处的人气还不错，来这里玩游戏的人挺多。

Billybala算是一个较特殊的例子，但模拟器正逐步引起游戏厂商注意的事实是不可否认的。在模拟器技术蓬勃发展的今天，技术的进步将为玩家带来越来越的惊喜。也许某天早上醒来，我们面前已经出现了ps2或是ngc的模拟器，到那时候，大家不用惊讶，因为那是迟早发生的事情。

文章中谈及的在线街机网站的地址为：billybala.now.com.hk，如果各位玩家对此感兴趣可以上去看看。

文：闪电侠



黄金太阳 2 超攻略

故事简介

练金术是一种能将世上任何东西都得到手的力量……住在哈迪亚村的罗比与杰斯美，某天无意中把这种可怕的练金术解放了出来。其后罗比发现这其实是杰斯美兄长加鲁西亚所设下的阴谋，于是他与同伴们便决定一起去追查加鲁西亚的行踪。在旅程中，罗比等人受尽了各种艰巨的考验，结果他们终于找到了加鲁西亚。但就在这个时候，当地的灯塔燃点起火炬，大地突然之间产生了巨大异变。为了追寻跌下海中的斯巴，加鲁西亚也飞身跳进海中，不管罗比等人如何努力，最后还是无法找到加鲁西亚的下落。

而今集的故事便是由加鲁西亚救出斯巴后正式展开……

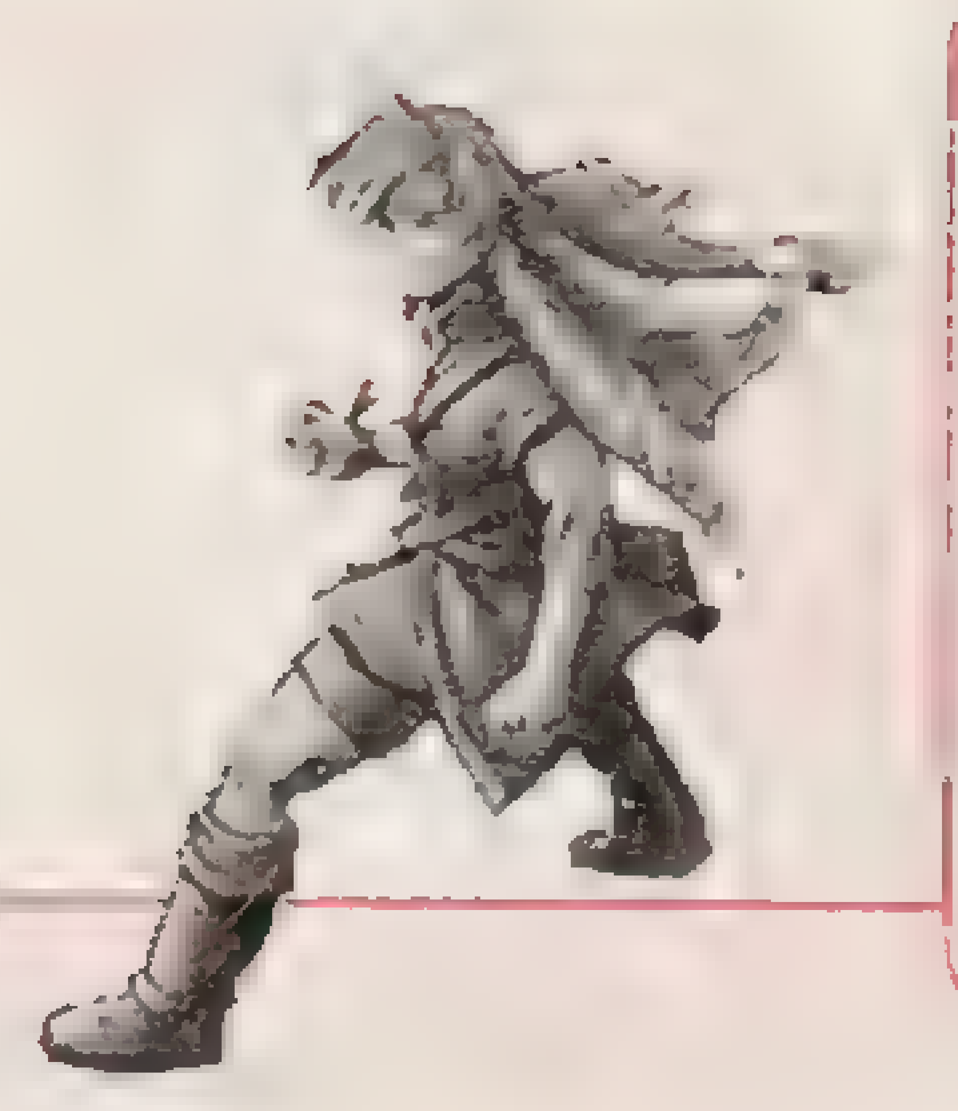
人物介绍

加鲁西亚

杰斯美的哥哥。他是整个故事的关键人物，与罗比等人处于敌对关系。

贝嘉特

今集的主角和同伴，他们今别是主角加鲁西亚、杰斯美和斯巴，早于第一集登场，主角将会在冒险中遇上这名神秘的少年，他将会故事带来很大的影响呢！



杰斯美

擅长火之能量的杰斯美是个可爱的女孩，虽然三年前她与家人失散了，但仍能很坚强的生活下去。



斯巴

与沙迪斯科罗斯和美娜迪一伙的青年，曾于上集末段登场，但关于他的身世却是个谜

古代船构造图画

1、这个代表着火属性的龙，能够警告海上的魔物，令它们不会贸然接近。

2、让船员登岸的甲板，下方是稳定船锚的仓库。

3、这部份的甲板以稳定见称，就算是在暴风中走动，亦绝不会有半点动摇。

4、这是船员的休息室，对于长时间航行的船员来说，这个让人轻松下来的地方实在是不可缺少。

5、这个监视塔最主要的作用是监察四周的环境，以防止魔物的袭击。

6、能够存放货物的船末甲板。

7、能够收藏货物的房间，由于设有一架搬运用升降机，所以搬运货物非常方便。

8、守护者动力室的保安房间，如果不是被挑选出来的人，便不能进入动力室之中。

9、利用古代技术制造出来的神秘翅膀，只要将能量传送至翅膀上便可以令整艘船飞起来。

１０、提供整艘古代船能源的动力室，里面有着一个能够将能量提升至极限的能量增幅炉。

１１、只要利用这个船陀，便可以令古代船走动至不同的地方去。

１２、这个机关室会将动力室所制造出来的能量，传送到各种设施。

１３、一个龙爪形的船锚，除了稳定船身，更可以作武器之用。



地图攻略

维纳斯灯塔（ウィーナス灯台）直到出岛

故事将会承接着上集发展，控制着杰斯美离开灯塔沿着左方的通道走动，当完成剧情后，便会遇上三场强制战斗，虽然这时只有杰斯美一人，但只要好好运用道具，要取胜绝非难事。在穿过洞穴之后便会发生剧情，杰斯美身处的小岛会因为地壳突变而漂浮出大海，并且因为如此而与加鲁西亚和斯巴汇合。



迪里村（デリィ村）

除了知道有两名小孩在"海神之社"失踪外，基本上这条村庄

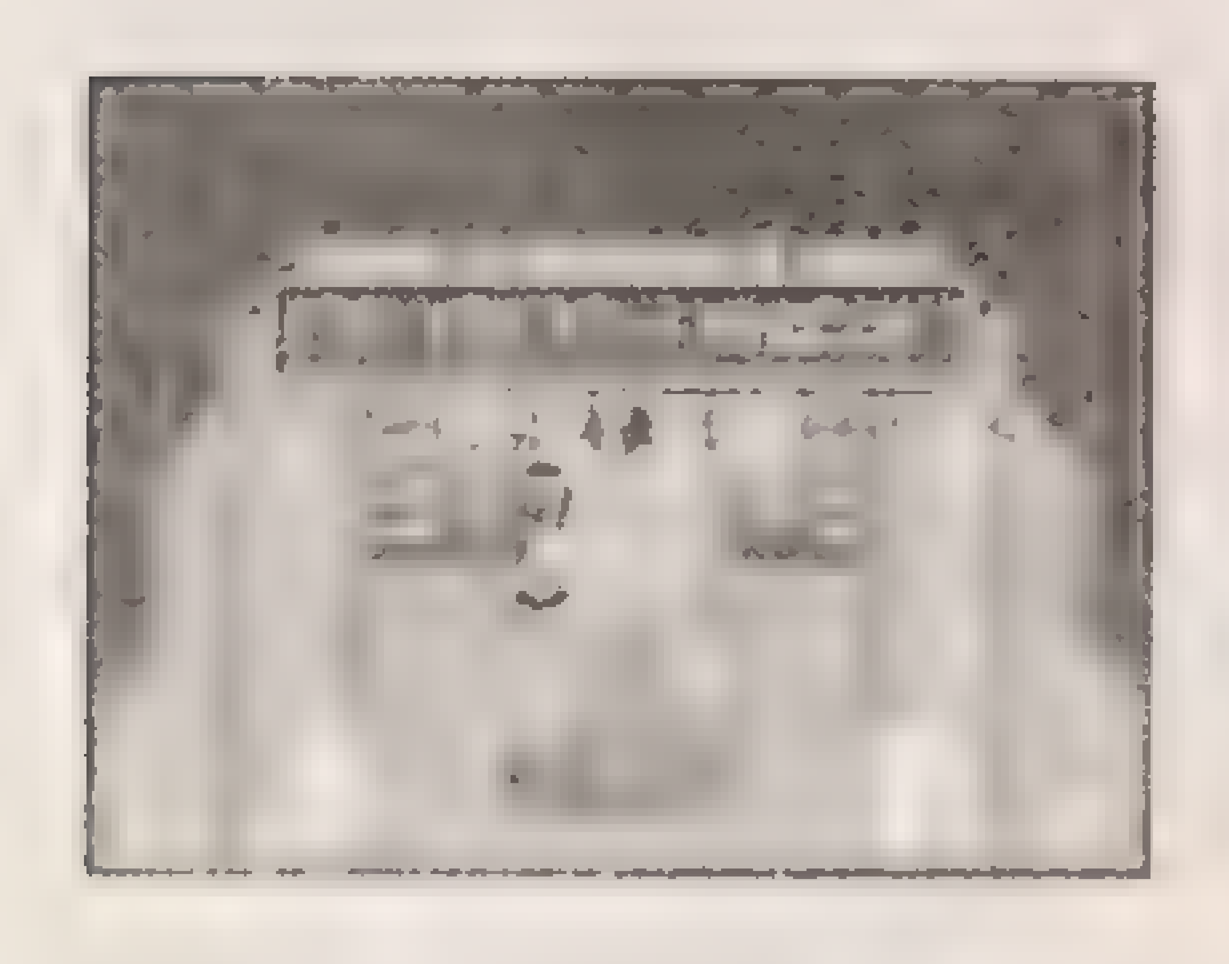


并没有任何特别情况，但是在打探情报的同时，玩家可先为角色们购入各种道具和装备，而在离开村庄之后便会发生强制剧情，地之精灵"迪奥（デュォ）"会加入成为同伴，装备后角色的能力值将会大幅提升。由于现时没有任何的方法拯救海神之社内的两名小孩，所以只有先前往迪里村南方的简多拉寺。

简多拉寺（カンドラ寺）

只要利用道具"SPIN（スピン）"将寺院左方的草吹走，便可以进入寺院之中，原来这里是一个让人修练的地方，也可说是玩家需要应付的第一个迷宫，在这里敌人的战斗力只属一般，玩家可以趁此机会好好提升角色的等

级。至于这个迷宫值得留意的地方总有两个，首先是两个喷泉的区域，这两个喷泉会向地面的石板吹起，只要把场中的石柱移至石板之上，这样便能



令另一方的喷泉的力量增强，而当踏在地板上便可以前往上层的位置。至于另一个则是绳索的位置，由于在绳索旁有一个喷出强风的洞穴，如果玩家不利用石柱将风堵塞，便会被强风吹回下层。最后只要将通道尽头的睡猿（スリツ－ビゴラ）击倒，便能从寺院主持手上获得"RELEASE之水晶"（リリ－スのベブル），利用这能力可以将一些设有绳索的位置连接起来。

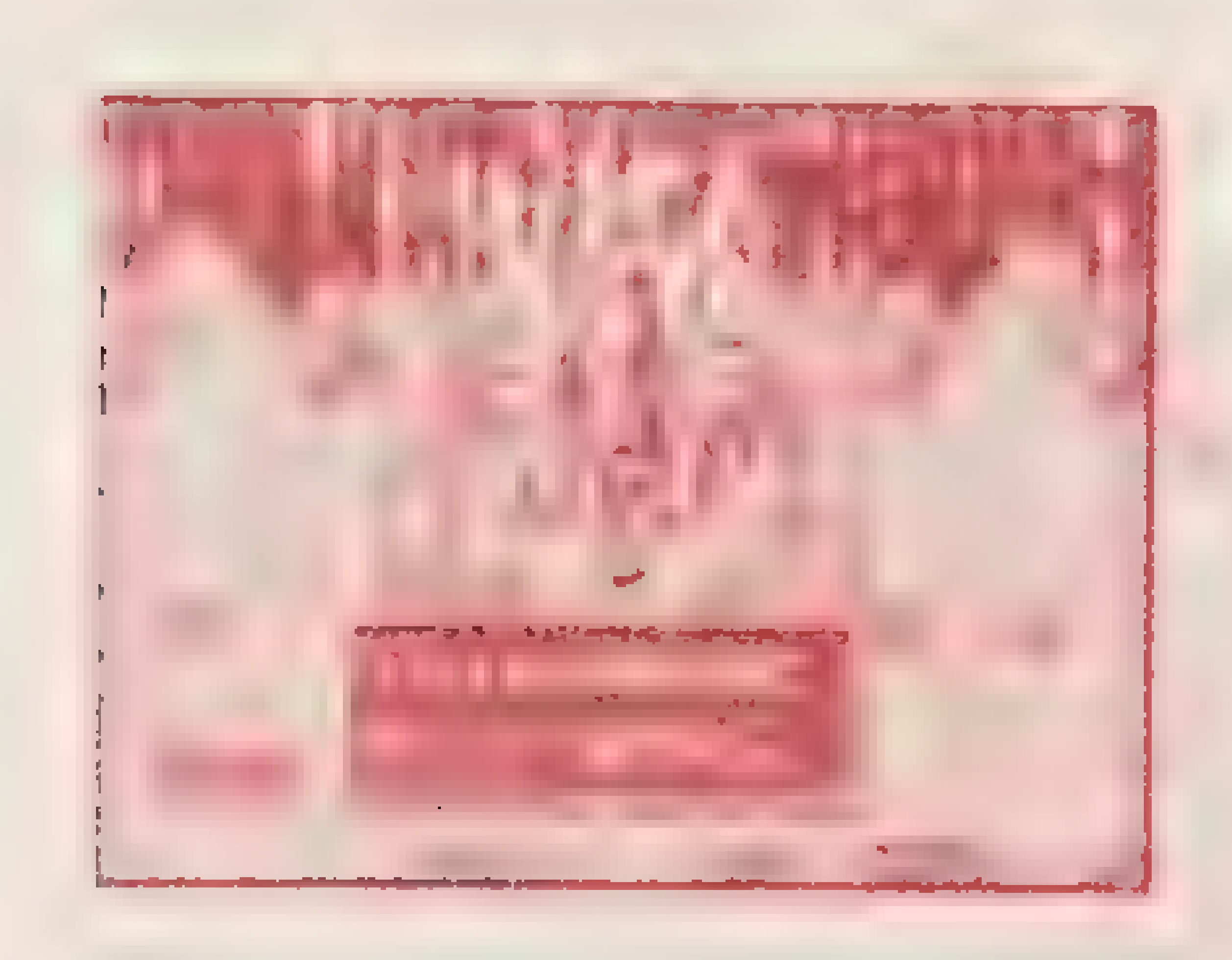
のセしヲろ）

获得"RELESE之水晶"后，角色便可以返回海神之社，利用RELESE将绳索连接在一起，这样便能够拯救被困在对岸的小孩了，但在救出小孩之后也无需急于离开，因为在这里玩家可以找到风之精灵"力斯高（レスキュ）"，只要取得后便可以返回迪里村整理装备，而在村长门前更会发生和阿历力（アレックス）对话的剧情。

迪筒高原（デヵン高原）

向着筒多拉寺的南方走动，便会来到这个迪筒高原，这个区域最麻烦的地方分别有两个，第一就是整条路线均会设有大量陷阱，只要踏在这些陷阱之





上，角色便会来到下一层的地下洞穴中，虽然这样会大大浪费走动的时间，但为了取得隐藏在地下洞穴中的珍贵道具，那么就必须有跳进洞穴中的心理准备，另外在走动的时候，将会遇上一只火属性的精灵，只要取得后便可以继续走动，接着会来到玛多拉街。虽然在途中玩家将会遇上一艘强大的船只，但由于现时玩家是无法进入这艘船内，所以只有继续前进。

玛多拉街（マドラの町）

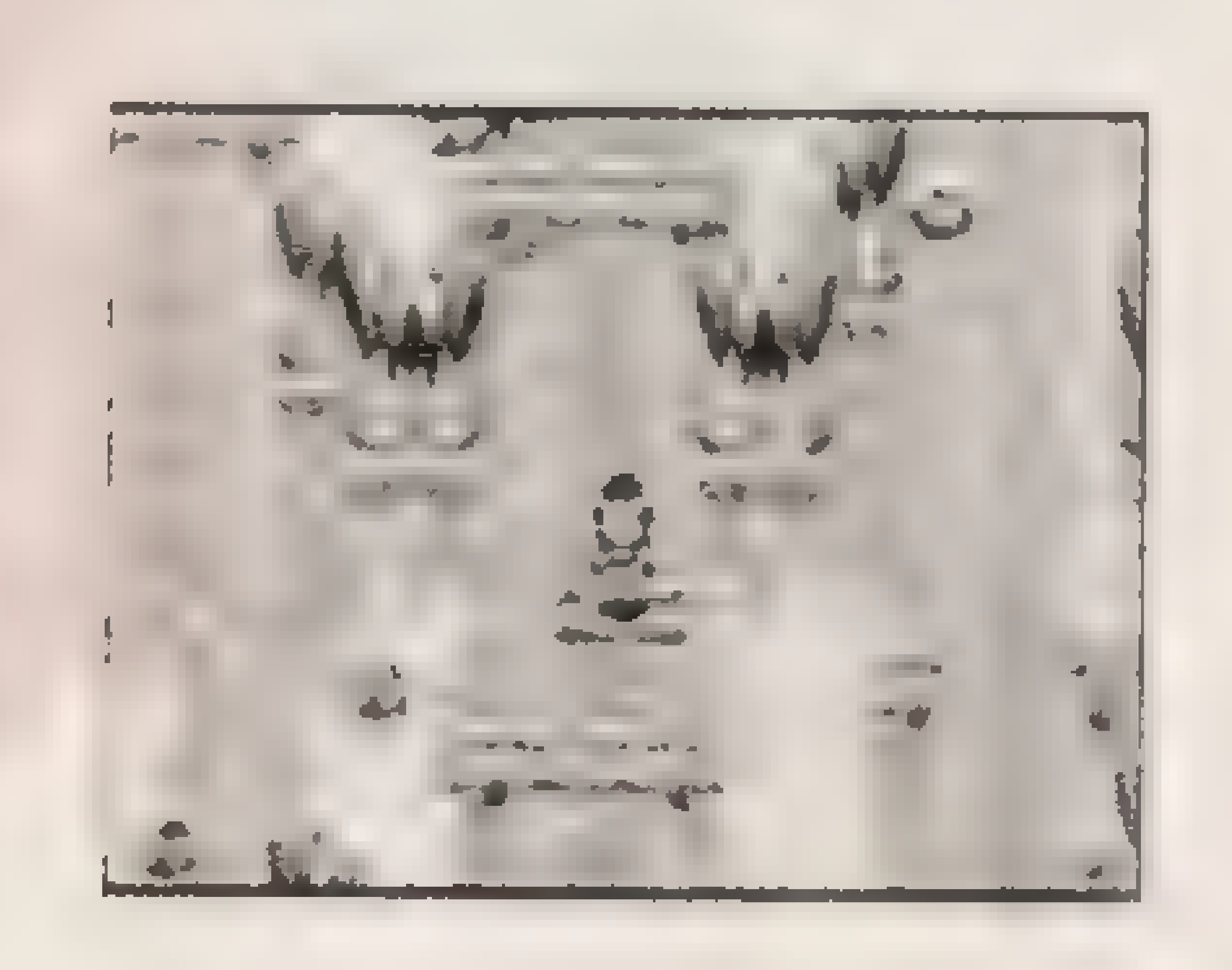
刚来到这条街道会发生强制剧情，之后便可以在这里自由走动，先前往村庄的牢房，玩家将会在这里遇上第四名同伴角色"比嘉特（ビカード）"，但他暂时不会加入，所以玩家可以离开了。经过这次事件之后，玩家便可以穿过玛多拉街东北方的小桥，并且利用连结奥沙利来大陆悬崖，前往东方的奥沙利亚大陆。

连结奥沙利亚大陆悬崖（カセニアをむすぶガケ）

基本上这个区域并没有任何特殊的地方，只是一个单纯的通过点，玩家只需取得这里的道具之后，便可以从一对男女身旁的岩石，跳往对面的大陆去。

茵比沙漠（ヤンビきばく）

在前进的时候玩家将会在通道上再次遇上玛多拉街村长等



人，但是玩家可以不必理会他们并继续前进。基本上这个区



域主要是考验玩家使用PRESS这个技巧，玩家必须将特定的石柱压下，这样才能顺利前进。而在区域的后半段，玩家更需要看准时机将石柱压下，然后诱导沙中的物体不断前进，而



只要将它诱导至通道的尽头，便可以令物体－巨大蝎子现身，将它击倒之后便可以获得道具－SHOVEL（スコをッブ）。返回遇上玛多拉村长的区域，于西南方位置会发现一个隆起的沙堆，利用SHOVEL将它掘起，便能令新的通道出现，之后沿着通道前进，便可以前往阿拉夫拿街。



阿拉夫拿街（アラフラの町）

刚来到阿拉夫拿街，玛多拉的村长也会同时抵达，而他们更会被这里的村长带往村长家，就在这时主角发现一名"查柏村（バャンバ村）"的村民行径可疑，于是决定展开调查，跟踪他来到这地方的港口，船中会发现这查柏村民正与一名叫"拜也也姆（バャヤ－ム）"的男子对话，而拜也也姆发现主角在偷听他们谈话，便会立即发动攻击，



而只要击倒他们后，就会在村长家以及牢房中遇上有关的剧情，而之后便可以返回玛多拉街了。

玛多拉街

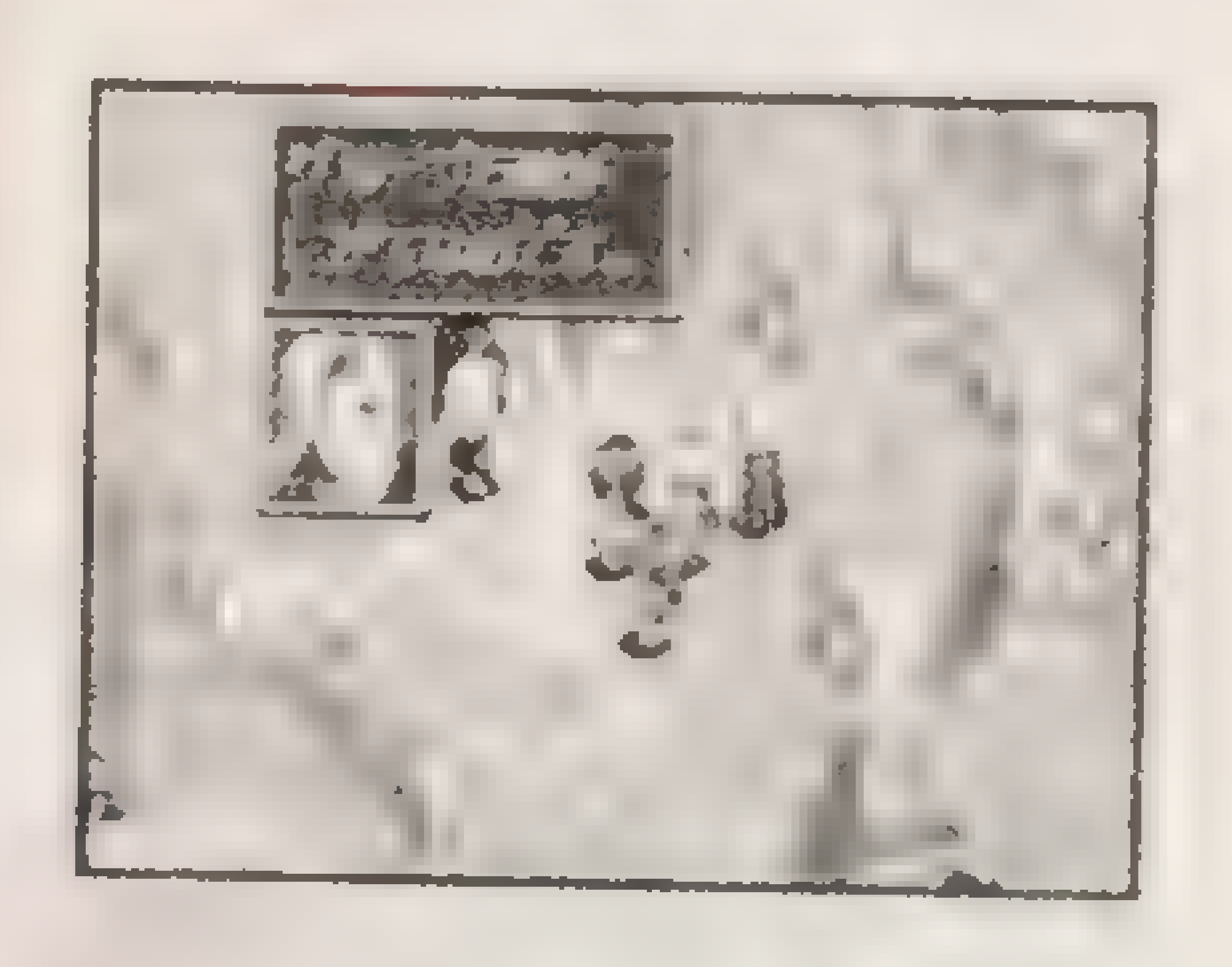
经过阿拉夫拿街一事之后，终于证明被囚在玛多拉街的比加物是无辜的，但是从比加物身上搜出来的黑色水晶在他被囚禁期间竟然被人所偷，所以比加物在释放之后已经立即离开。主角等



人未有机会与他再次会面，而从村民口中得知他正向着西方的干特华拉大陆（ゴンドワナ）前进，于是加鲁西亚等人便向着西方的干特华拉大陆进发了。

连结干特华拉大陆（ゴンドワナをむすぶガケ）

来到这个连接着的干特华



拉大陆和印多拉大陆悬崖，会在入口的附近发现一只小狗，利用"READ"调查它后，得知它前方的泥土有点问题，而利用SHOVEL将它挖掘起来后，便能发现一个喷泉，让角色登上上层位置，之后只要沿着山路走动，然后再利用绳索攀过对岸，便能够进入干特华拉大陆了。

列尼村（ニリ村）

这个列尼村可说是玩家前往知识大陆最北方杰邦宝村（キボンボ村）的中途站，玩家最好趁这个机会好好整理角色的装备，而从这里的居民口中得知，一名衣着特别的男子正向着邦宝村前进，相信这男子就是比加特，为了与他会合于是便向着杰邦宝村出发。

明古山脉（ミソゲさんやく）

在进入这个山脉时玩家必



须注意，那就是不要被邦宝村民发现，如果被发现了便会立即强制返回山脉的入口。所以在走动时玩家必须避开村民耳目，基本上这区域有两点是需要留意，首先第一点就是在一条必经之路上将会遇上一名村民巡逻，这时候



玩家需要利用上层的木箱，在村民接近时再将木箱推下并把他困着，这样便能成功避开它的耳目，至于另一点就是一只四处走动的小狗，无论玩家怎么样看准时机走动都会被它发现，唯一的方法就是将它走动路线之间的石柱推下，但是推动石柱必须看准时机，令石柱将小狗封锁在下方的位置，这样便能安心的来到邦宝村了。

杰邦宝村（ギボソボ村）

来到杰邦宝村后，利用RELEASE将左下方的绳索接在一起，这样便能攀登至上层的岩石

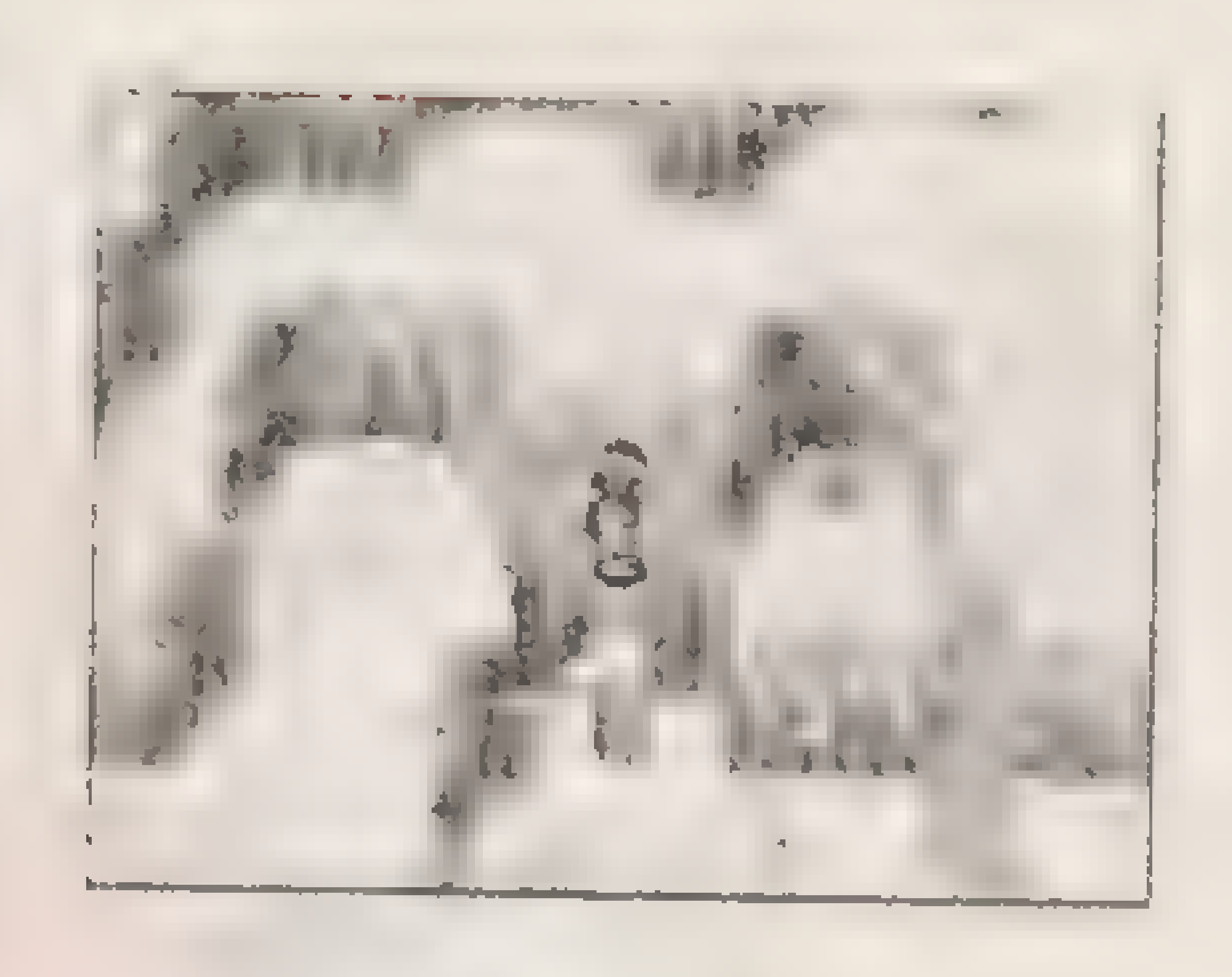
上，在岩石上除了会遇上比加特，更发现这里的村长"亚加宝夫"正利用他们夺来的黑色水晶进行祭祀，而与比加特对话之



后，他们便会正式加入成为同伴之一，之后便可以继续前进。在巨大神像的右方会发现一堆隆起的泥土，将它掘起之后便会发现新的通道，只要爬进通道内便能到达加宝马像内部。

加宝马像内部（ガソボマ像内部）

在进入神像内部后，才发现整个神像竟是一个强大的机关，利用不断转动的齿轮上，玩家可以跳上其他的齿轮上，而只要沿着通道走动，便能发现一个发光的齿轮，利用 PRESS 将它两旁的石柱压下，便能令神像内的所有齿轮逆转。之后更可以利用这些齿轮向着神像更深处前进。来到神像的头部时，玩家将会发现一个特殊的装置，这时玩家先以 PRESS 将石柱压下，这样便能使场中部份的石板浮起来，之后再利用两旁的按钮令这些石板转动（当转动完成后仍要以 PRESS 将它压下来），直至地板上的线能够顺利地将头像两端的眼睛和场中央的光环连接起来为止，成功后这座石像便会正式启动，而在剧情过后比加特便能夺回黑色水晶了。



玛多拉街

当完成杰邦宝村的事件之后，玩家便可以返回玛多拉街，但是在进入村长的家之时会遇上一名正在找寻"美娜迪"（メナ

ディ，在上集登场的角色，已经被罗宾等人击倒）的女子，此后众人先进入村长家报告情况，在对话过后，村长会将新的道具–CYCLONE送给正要离开的主角等人，就在这时，刚才的神秘女子再次现身，原来她正是美娜迪的妹妹–"卡斯特（カスト）"而当她得知她的姐姐已经被罗宾等人收拾后便会先行离去，看来她和美娜迪一样进行不可告人的阴谋呢。

加宝马像内部地下遗迹

虽然在完成玛多拉街的剧情之后，玩家可以直接前往印多拉大陆东南边的海岸，但在此前不妨先返回加宝马像的内部，在早前取得黑色水晶的位置，已经



有一条新的通道出现，沿着这通道前进便会发现一个地下遗迹。在这里玩家将会看到一种螺旋型的洞穴。玩家只要对着这些洞穴使用早前在玛多拉街所得的道具



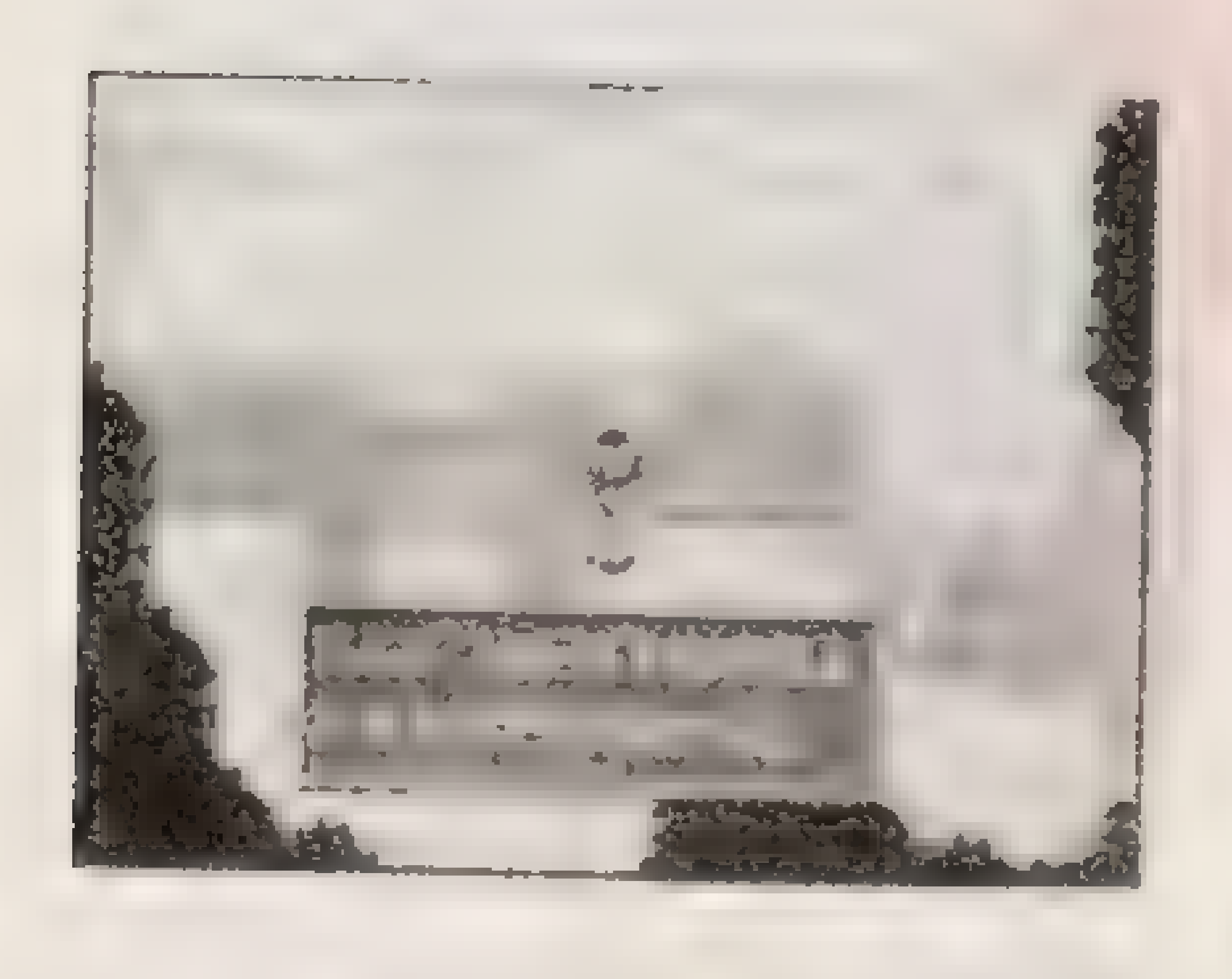
"CYCLONE"，便可以进入遗迹的深处，并且在遗迹尽头的神像前，获得转职的道具"ネコロノミコン"，之后便可以离开这里了。

印多拉大陆东南边海岸

沿着玛多拉街的东北方走动，在海岸边能发现以前不能进入的巨船，现在只要利用比加特的黑色水晶，众人就能成功进入船内，在船内玩家将会遇上为数不少的小鱼，由于将这些鱼击倒后它们会化为一滩水，而利用"GHILL"便可以令它们结成冰柱，

以前往不能到达的位置，所以玩家最好把这些敌人全部击倒，而只要进入机关室后，比加特便会使巨船启动，而之后玩家便可以控制着这艘船在大海上走动了。

空气之石（エイース



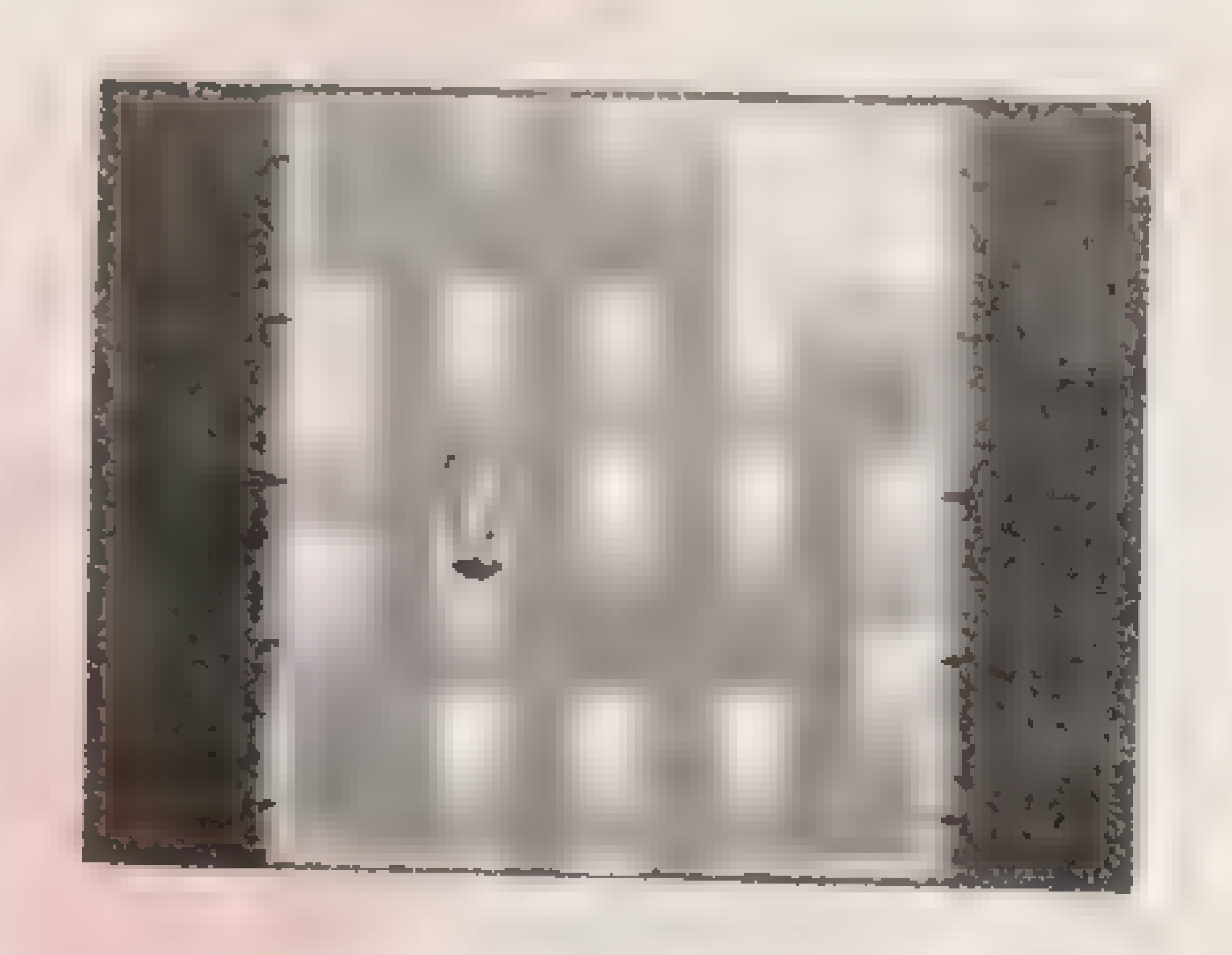
ロッケ）

为了令故事能够顺利进行，所以我们会直接来到这个位置。这时玩家必须有一个心理准备，就是这个区域的范围绝对比以往的大得多。但幸好这地区的谜题并不算是非常复杂。要留意的只有三点，首先一点是位于入口附近，这里有部份通道是会被沙泥覆盖着，玩家必须对着放于场中的红色水晶使用斯巴的道具"SPIN"，这样便能制造出强风将泥土吹走。

第二点的形式大致上和第



一点相同，玩家在走动时将会发现一颗巨大的红色水晶，只要对它使用SPIN，便能令新的通道出现，至于第三点就是设置于场中的人面像，这些人面像的强风能够将角色吹向不同的位置，玩家必须好好运用它们才能够前进。最后，在这个遗迹的尽头，加鲁



西亚等人会发现一块石板，斯巴在接触这块石板之后，便能获得新的道具－"IMAGINE"（イマジ

ソ）之后便可以离开这个遗迹了。

波比治村（ボヒーチー村）

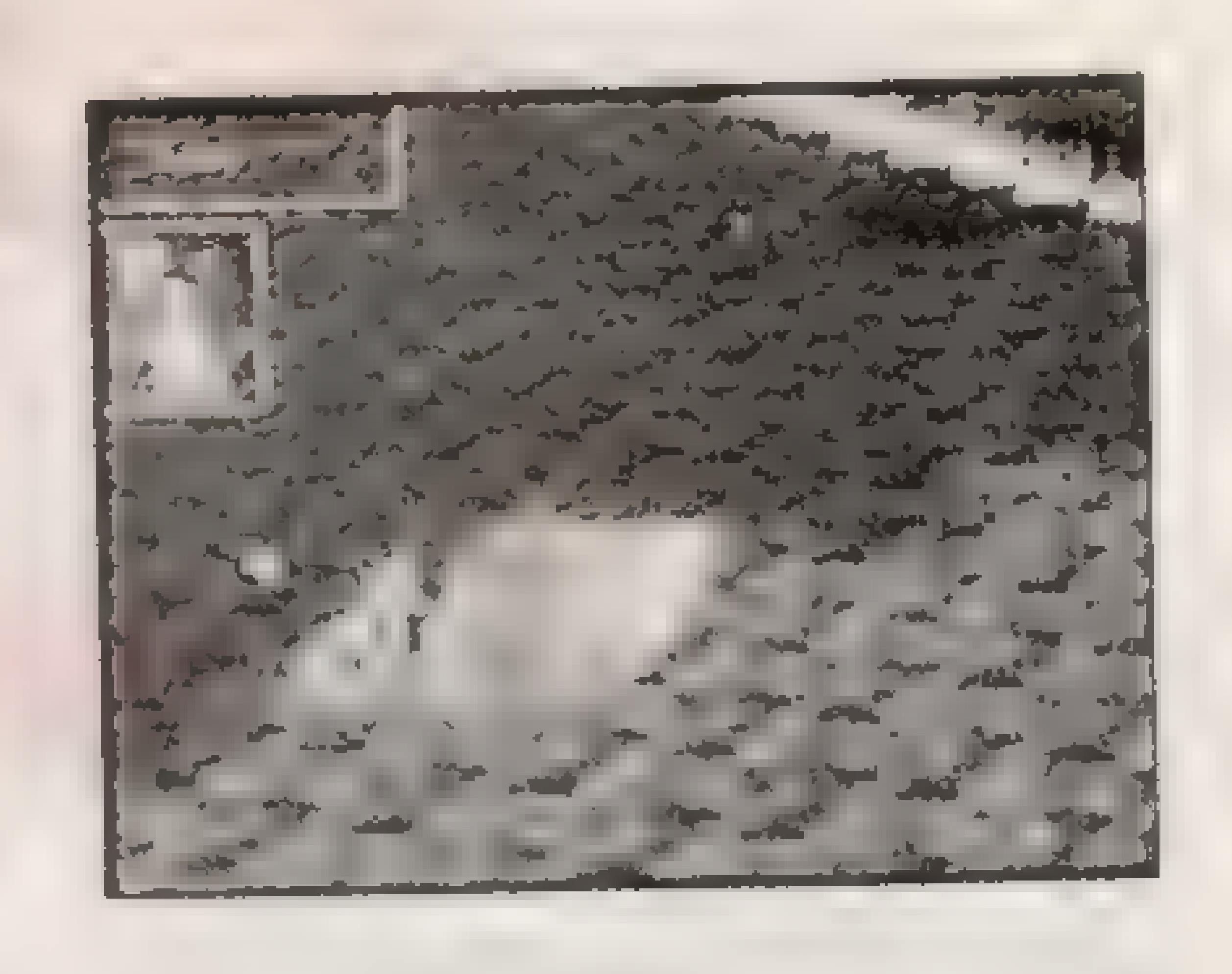
来到波比治村，众人竟然在小池帝发现一名吸血僵尸，而且在村的尽头发现一头狼人，沿着它离开的位置，利用"IMAGINE"进入它身后的房间内，便能够在通道的尽头发现这头狼人，据它所说原来这是一条"兽人村"，每当月圆之夜，村民均会变成不同的怪兽，但是村民都本性善良，并不会袭击外来的人而且更会以帐篷来避人耳目。听到这里后主角众人也松一口气，然后于村庄的旅馆休息，第二天再次返回狼



人身处的位置，他会将手上的水之精灵"赞"（ゼソ）交给主角等人，之后便能够离开这地方。

玛多拉街地底

在前往其它的地方之前，玩家可以先返回玛多拉街的地下遗



迹，还记得早前曾来到遗迹是需要特定的道具才能够进入的吗？其实这个特定的道具正是"IMAGINE"，只要于遗迹入口使用这道具，便会发现一个按钮，将它按下来后便能令正门开启。沿着通道的路前进，便能在里面发现新的道具－"SLIDE（スライド）"，而之后只要利用这能力，更能令遗迹内一个放置于高处的宝箱掉下，再取得宝箱内的锁匙，将遗迹的一记大门打开，并且获得新的复合召唤术。

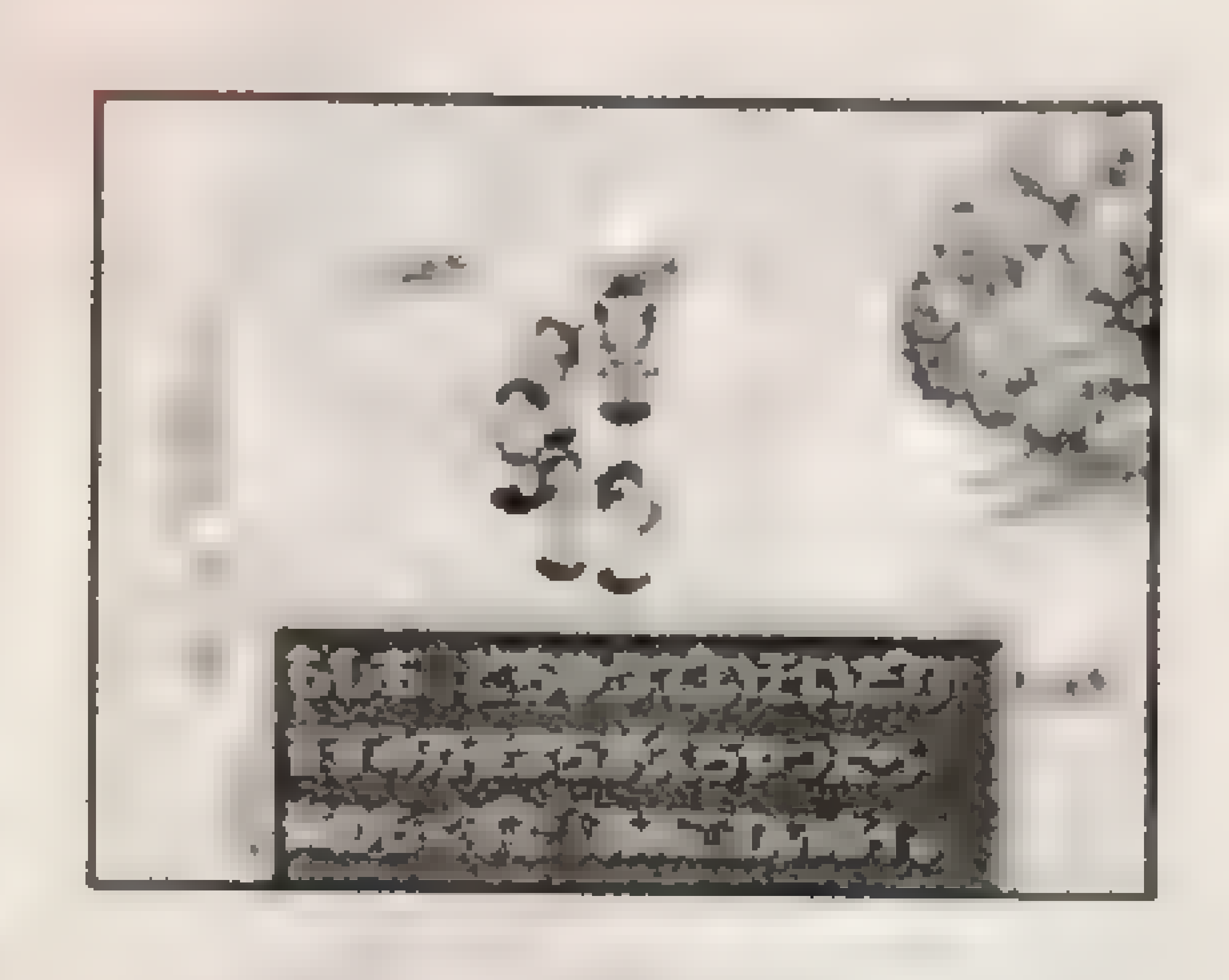


顶，便可以利用IMAGINE获得完成这个区域的关键道具"跳舞人像（おどぜにんギョラ）"。

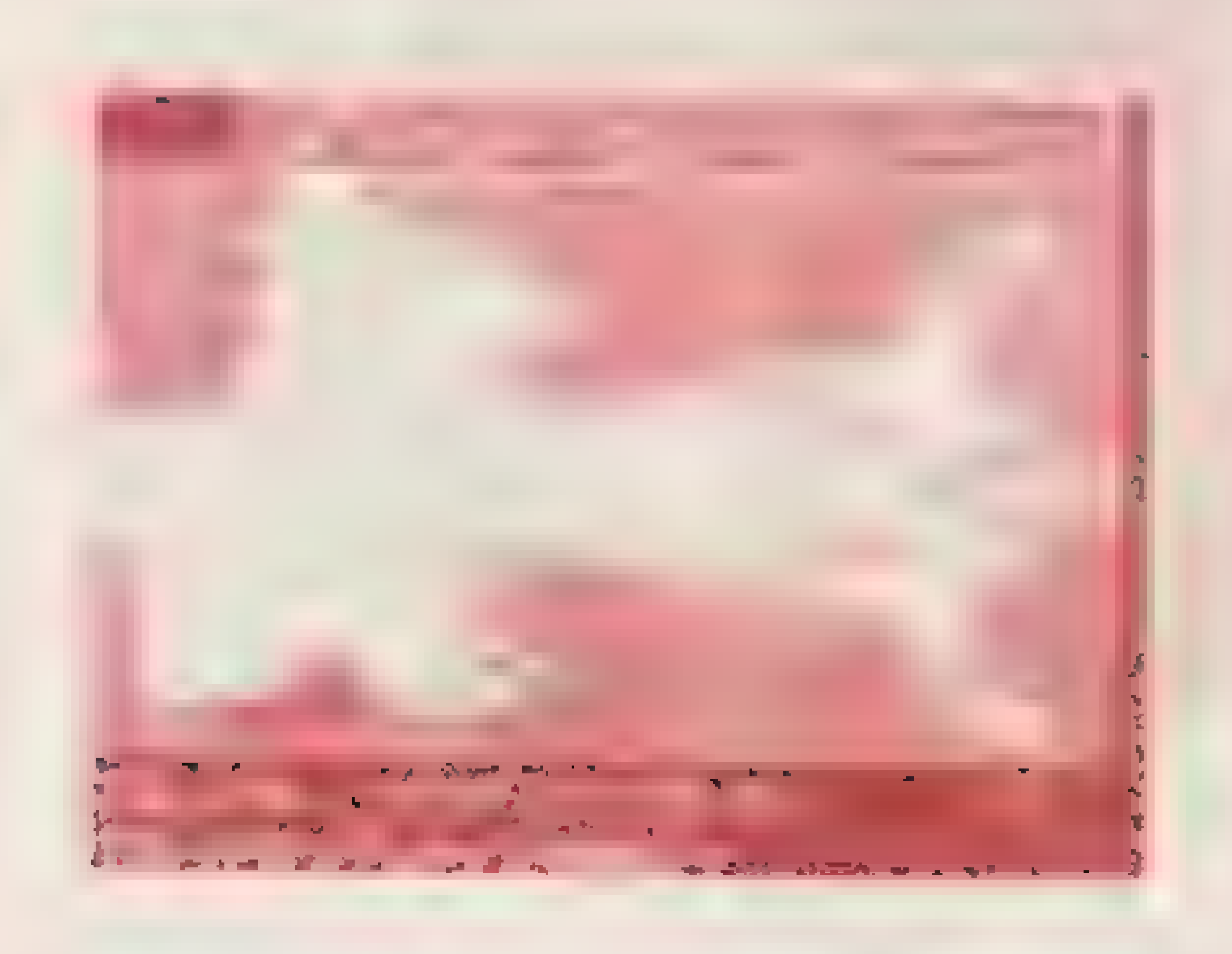
取得人像之后，便可以向着大地之石内部前进，将之前获得的跳舞人像放置在入口前端的石台上，便能令两旁的通道出现。这两条通道内玩家将会遇上不少相同的石台，同样将

大地之石（ガイアロック）

同样是为了令故事顺利的进行，所以本攻略会建议玩家先来到这个地方，这个地方总共分为两个路线，分别是山崖以及大地之石内部，玩家应先沿着山崖路线前进。这条路线并不算复杂，唯一麻烦的地方，就只是攀爬至某些位置时，一些神像会突然从岩石中突出来，并且将角色撞回地面，最后只要攀爬至山



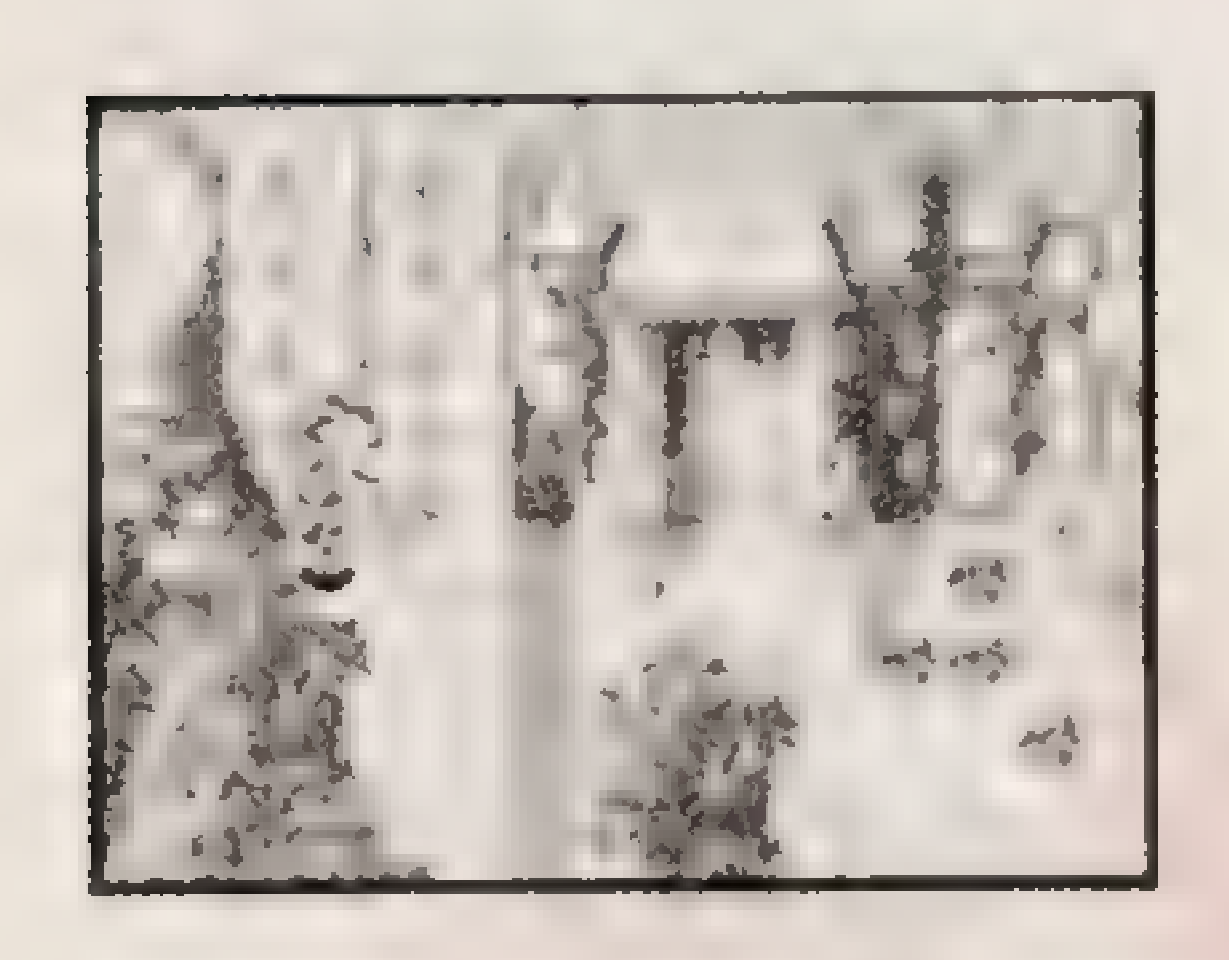
人像放置在上方，便能够将机关启动，令光线能够照射至大地之石底部的一条巨龙上，最后只要令四条光线射在巨龙上，便能向着入口的中央通道出发，沿着这条通道前进，便会来到一个令人迷惑的区域，如果路线错误，角色便只能在同一位置内走动，至于正确的路线为"上、左、左、上、上、右、上、上、右、上、上、右、上、上"，沿着这方法走动，便



能到达大地之石的底部，在里面主角会遇上刚才所见的巨龙，而且更发现一名刚被它所伤的少年，为救这名少年，主角等人唯有立即与巨龙进行战斗。

出云村（イズモ村）

将巨龙击倒后，加鲁西亚便能获得新的道具"SAND（サンド）"，之后便可以前往大地之石西方的"出云村"，这条村庄正因为巨龙被消灭而大肆庆祝。



前往村庄左上方的村长家，从村长口中得知这条村庄多年来因为巨龙的存在而感到烦恼，为了将它消灭于是决定派出须佐（スサ，也就是早前被巨龙重创的少年）进行屠龙。为了答谢主角，须佐会告知原来在巨龙的尾巴收藏着一把珍贵的武器。

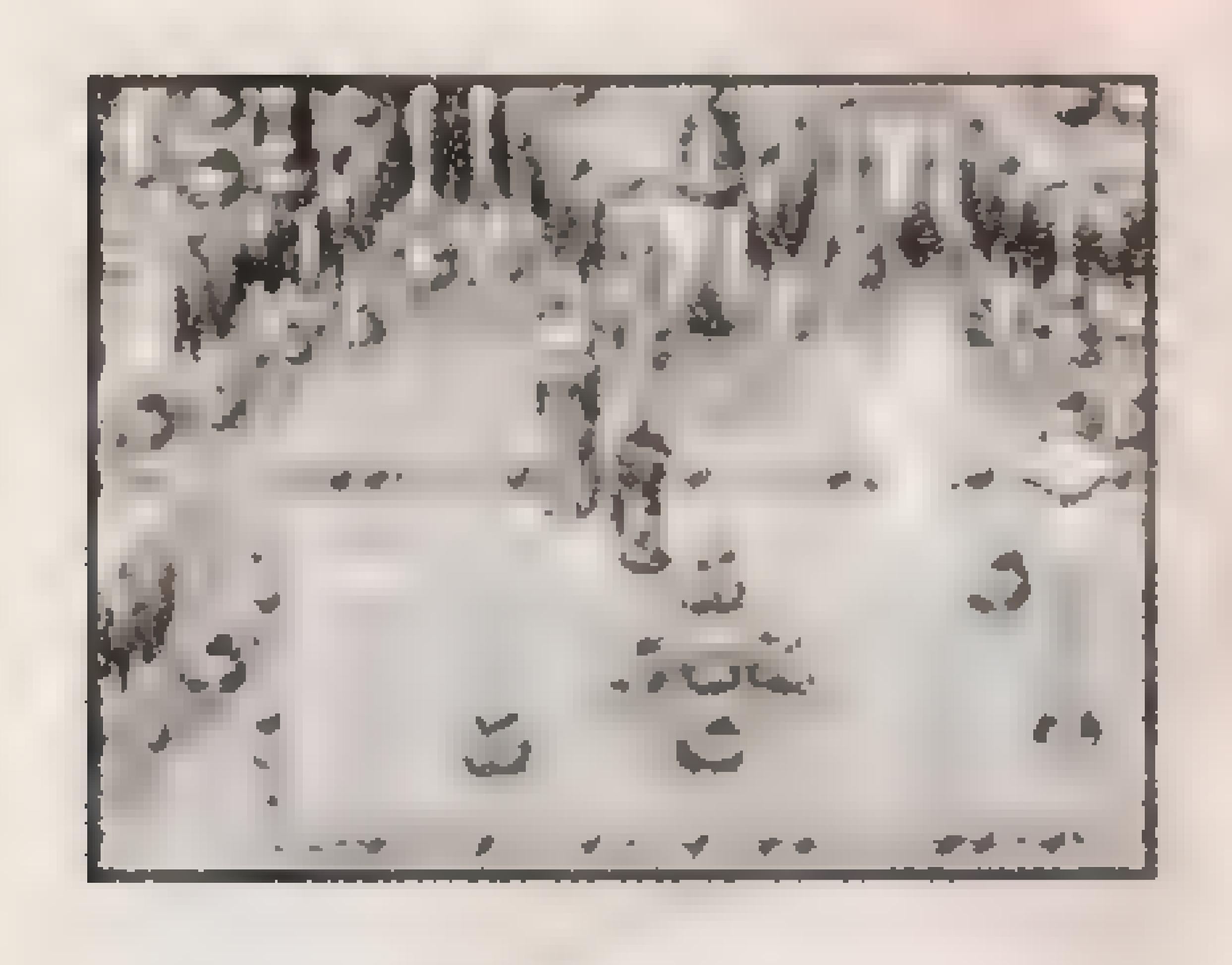


根据他的情报再次返回大地之石的尽头，利用新的特殊能力SAND潜越巨龙的身体，便能在它背后的水池中发现武器"あま（ものつるぎ）"，接着可以离开这地方。

安哥鲁遗迹（アンコール遗迹）

当完成大地之石以及出云村的事情后，玩家便可以乘船前往西方的安哥鲁遗迹，这个遗迹主要是看玩家能否好好的运用"SAND"这种的道具，这种道具最特别的地方，就是可以潜入沙中走动，以避开地面的障碍物。而这个遗迹的重点就是考验玩家运用这种技巧，在走动之余更避

开障碍物。至于这个遗迹的重点，就是要将场中央多块巨石组成一线完整的人脸，只要成功之后便可以继续前进，并且获得塔



顶的"左矛头（ひだりのほこさき）"，取得这件道具之后便可以离开这地方。

加拉巴斯岛（ガラパス）

为了配合剧情发展，玩家需要先来到这个加拉巴岛，虽然这个岛并没有特别的剧情，但却是能否进入岛屿西南方"水之石"最大的关键所在。在这村庄的中央，玩家将会发现一颗巨大的蓝色水晶，只要对着这颗水晶使用道具"AQU"，便能令水晶发出一种奇异的能量，并且将堵塞着水之石入口的石像移开，只要完成了这件事情之后，玩家可以整理装备和购买的道具，然后向着水之石出发了。

水之石（アクアロック）

经过空气之石与大地之石的考验后，想必玩家也猜到了，今次的水之石将会考验玩家水属性道具的使用技巧吧，基本上这地区将会分为两部份，在第一部份中，玩家将会遇上一种喷水的石像，它们所喷出来的水柱能够将角色冲向下方，玩家必须趁它



停止喷水的一该往上走动，而只要到达水之石顶部并对那位置的巨大蓝色水晶使用AQUA，便能令场中央的水池出现一个入口，让角色进入水之石内部。



水之石的内部同样是考验玩家使用AQUA的技巧，在某些区域只要对蓝色水晶使用AQUA，便能令新的通道出现，但是有部份地区是需要将场中的蓝色石像灌水，然后再将石像推到指定的位置，这样才令蓝色水晶启动后，让通道成功连接起来。进入



通道的内部便可以获得"宝瓶座的意志（アクエリアスのいし）"将它放置在水之石一座巨大瀑布前的石台上，便可以令新的通道出现，在进入后便可以让比嘉特获得新的道具"DRY（ドライ）"，之后便可以离开这地方。

海神之社

玩家还记得冒险初期的"海神之社"，有部份的通道是不能进



入吗？现在便是时候重返这个地方了，但是在此之前，玩家最好先返回迪尼村，在这村的教会中有一个巨大石像，利用道具"GHILL"移至石像前，便可以获得"水神之滴（かいじんのしずく）"。之后前往海神之社，利用GHILL前往之前未能进入的通道，便能发现一个和迪尼村教会相同的石像，这时候玩家只要利用神之滴放置在石像上便能前往塔顶，并且获得道具"右矛头（みぎのほこ

さき）"。

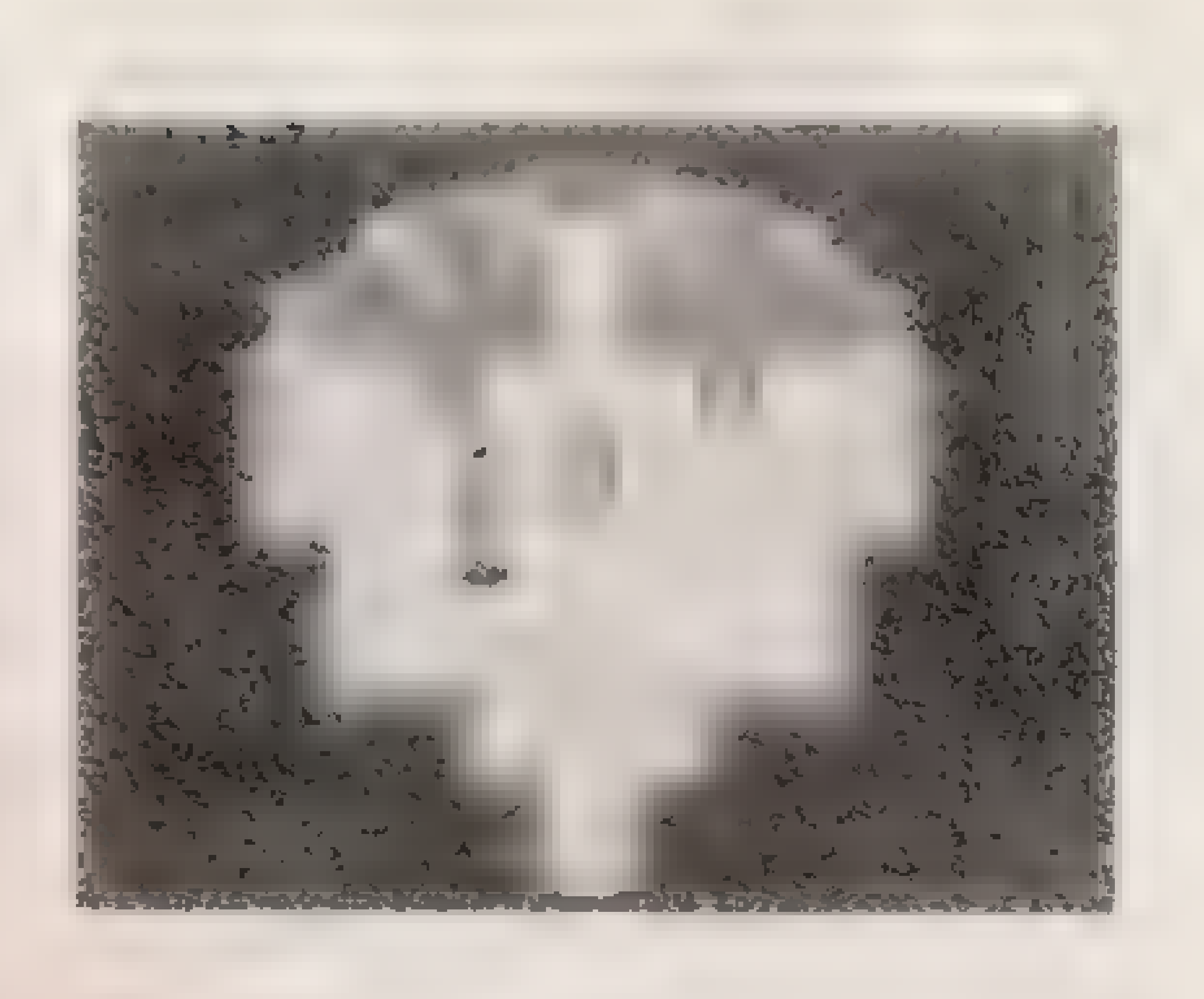
南方岛之塔（サウスアイラソドのとぅ）



沿着南方岛最东方的海岸登陆，便可以来到这座塔中，刚进入这座塔上，玩家便需要新的道具"DRY"将两旁的水蒸发，这样才能令新的通道出现。而除了这一点之后，基本上这座塔并没有什么困难的地方，只是唯一要留意的，就只有在一面镜子前利用"IMAGINE"才能顺利通过。至于湿滑的地区，只要善于利用四周的石块便能轻易通过，之后到达塔的顶部便可以获得道具"BLAST（バスト）"，接着返回入口正中央的通道，利用这种新的道具将房间内的水晶破坏，便可以获得道具"矛的中央（まんなかのほこさき）"。

阿拉夫拿斯

获得这种新的能力之后，玩家可以先返回奥沙利亚大陆的阿拉夫拿街，还记得这里有一艘毁了的船只吗？而只要利用新的道具"BLAST（バスト），便可以将船四周的障碍物清除掉。在完成这任务后，这里的村长会邀请主角前往他家中一聚，但就在这时被囚禁着的拜也也姆竟然趁机逃走了，并且乘坐刚修理好的船逃走无踪。为了能



寻回船只，于是主角等人便接受村长的委托，前往安哥鲁遗迹西南方的查柏村。

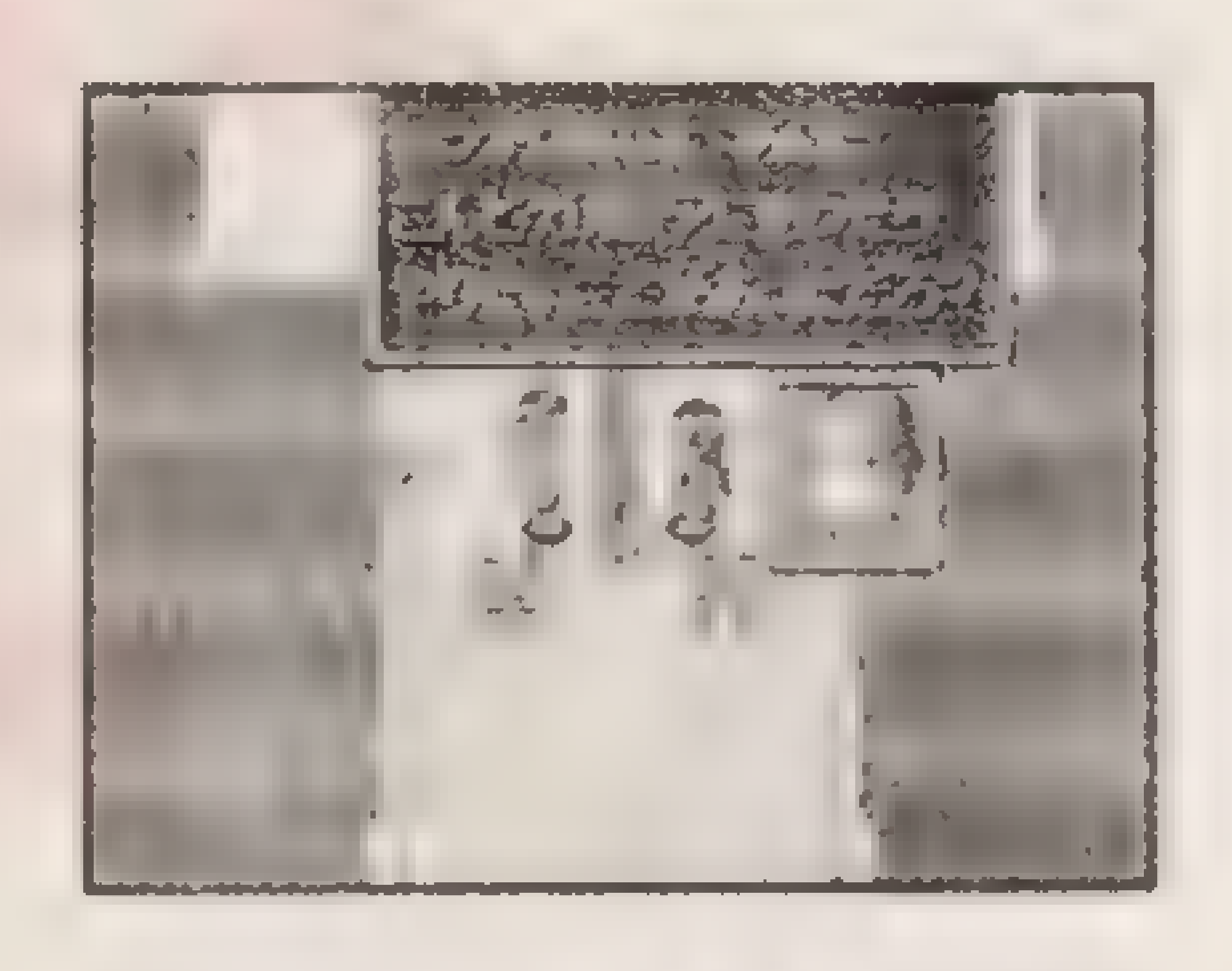
查柏村（チャソバ村）

刚进入查柏村，便会发现一名追寻罗宾等人下落的少女，而与她对话后她更会将道具"黄金环（黄金のリソグ）"交给主角。之后和这里的居民对话，便会发现拜也也姆真的返回了这个村，果然在村最北方的大屋内真的发现拜也也姆，这时"奥巴巴"为救她的孙子拜也也姆，会召唤出怪兽"红喉兽"向主角攻击，但在主角将怪兽击倒并解释原因后，她便转而责怪拜也也姆，幸好在主角调解下双方终于冰释前嫌。之后与奥巴巴对话，得知如果要前往查柏村



东南方的拉姆利亚，必须利用"三叉枪"才能穿越包围着这地方的魔之海，之后只要将早前功获得的三叉枪的散件交给奥巴巴，便能获得她所述的道具。

也拉姆村（ヤラム村）



在进入包围拉姆村利亚的的魔之海之前，玩家必须要来到这个村中，在这个村中有一个铁匠，玩家只要将冒险所得的物质或生锈的武器交给他，他便会将这些东西重新打造，令它们成为珍贵的物品。另外，向这村子的右方走动便会来到一个小孩游戏的地方，只要与最下方的小孩子对话，主角们便会和小孩一起玩"航海游戏"，玩家必须将他们走动的路线以及地图位置记起来，因为它们将会是完成魔之海的关键。

达奥宝沼泽（ダウボぬま）

其实这个区域对于故事的发展并没有任何的影响，但是由于里面将会收藏无数珍贵的道具，所以玩家还是顺道走一趟吧！这个沼泽最麻烦的地方，就是当走动时角色将会不断下沉，而踏在一些不断浮上来的气泡，才能令角色从沼泽中离开。在里面玩家需要同时运用GHILL和



AQUA两种技巧，先于凹陷的位置使用AQUA，然后再以GHIL制造冰柱，这样才能利用它们走动。但由于冰柱会被旁边的风穴吹走，所以行动一定要非常迅速，而最后只要玩家获得这区域尽头的道具"黑之尘"后便可以离开。



魔之海（まの海）

在大东海中需要玩家前往



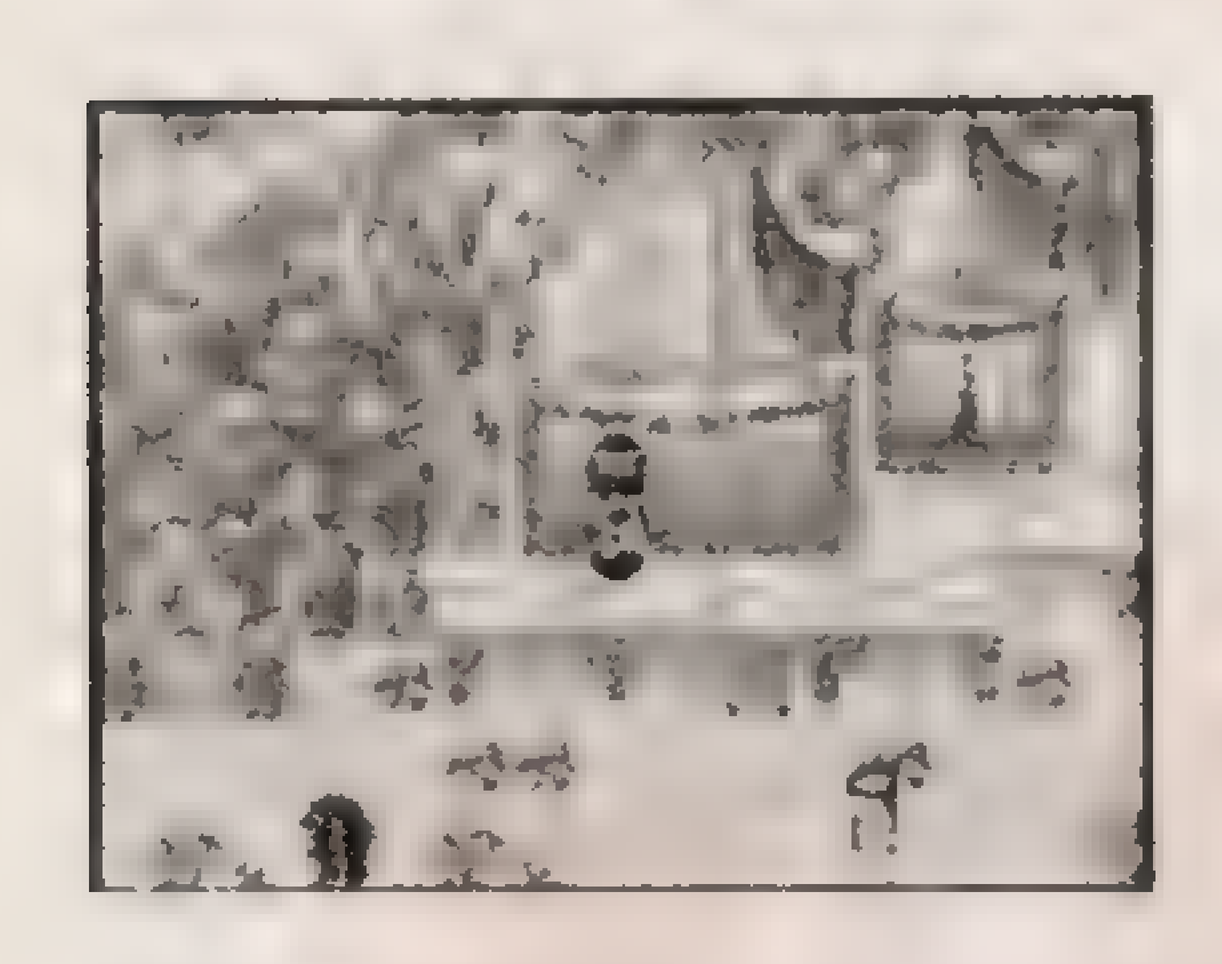
的地区，大部份也是为了魔之海做准备的。这个地方四周都充满漩涡，玩家必须在这些漩涡上走动，而当走动至一些发光的岩石时，更需要绕着它打圈，这样才能令会把主角冲走的急流消失。至于真正的航线以及打圈的方法，就正是也拉姆村小孩进行"航海游戏"的走动路线，如果玩家



有按照前面说的方法，相信要完成绝非难事。

拉姆利亚（レムリア）

将海皇击倒之后，便能穿过魔之海并且来到大东海最后的一站拉姆利亚，刚来到这里之后，竟然发现这里的人竟认识比加特，原来一直身世成谜的他正是这地方的居民。进入城市尽头的宫殿，在最初不会被接见，但这时只要前往宫殿左下方即比加特叔父的家，之后再前往鲁巴之塔，和里面的学者鲁巴对话，便



能进入宫殿之内。最后只要与拉姆利亚的国主对话，便能获得新的道具"GRIND(ダライソド),之后便可以离开这个地方，而大东海的冒险便算告一段落。

通灵者村（シャーマン村）

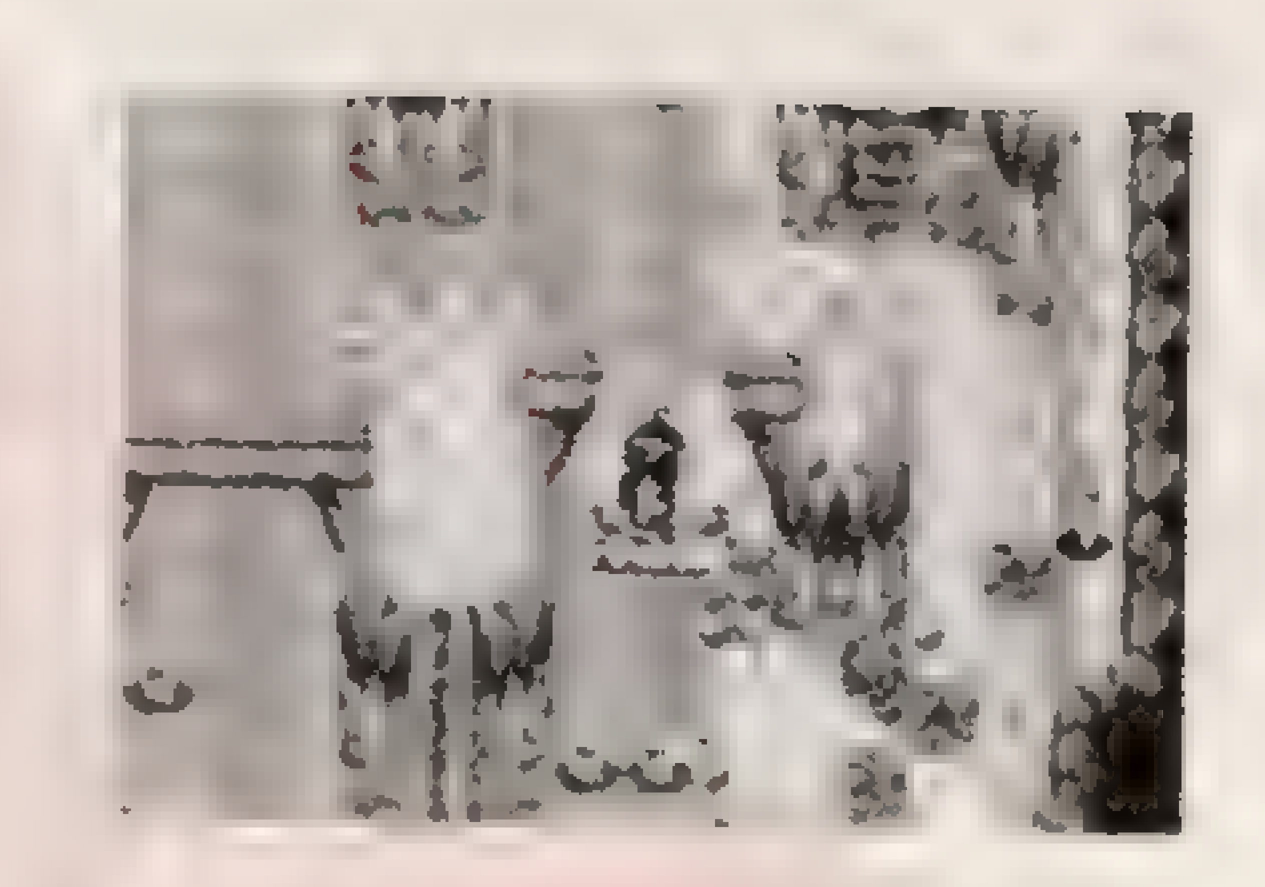
先在村子里到处走一走，收集必要的情报。当走到蒙巴大人"モアバ"的家时会有对话发生。



选择"1つだけ いてやる"的话会发生使用通灵者触媒的事件，为了接受蒙巴大人的试练，众人前往蒙巴大人的住所。当走到"スピンストン"的前面时有事件发生。砂会在一瞬间消失无踪。接着就是向トライアルロド挑战，左侧的路线比较容易，可以省回不少力气。胜出之后就要与蒙巴战斗，取胜后会便取得ダラビティのヒスイ（获得道具"GRAVITY"）。

杰亚拿村（ギアナ村 ）

没有什么特别之处，到アネモス神殿去可以取得龙之皮"ドラゴンスキン"。另外就是和这里的人们多多对话，可以收集到有用的情报。

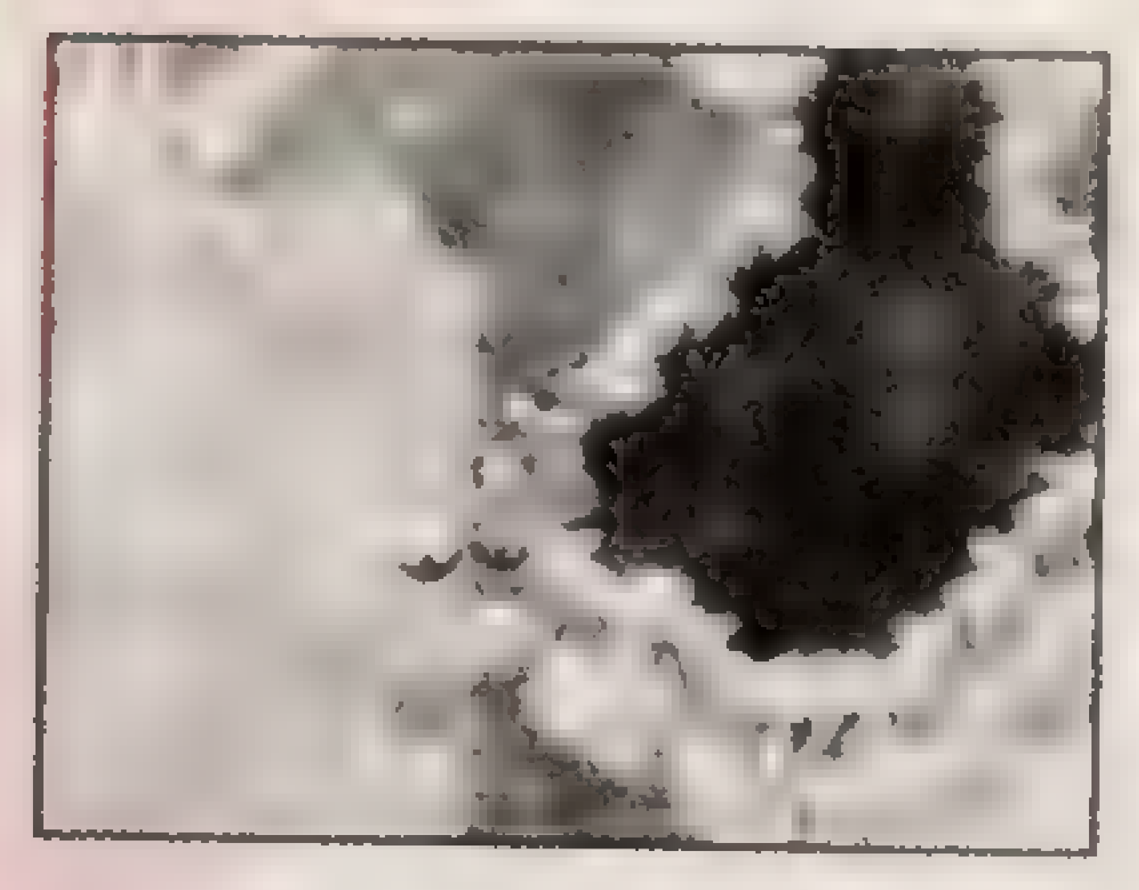


水之灯塔（ジュピター とうだい）



出现道路之后便一直向下走，利用サイクロン不断向下，走到十字型模样的场所时选圆形的上方，使用重力能力（グラビディ）。再向前继续利用サイクロン前进。从这里开始只要不断地向内侧前进便是了。当出现"アネモの～"的时候便在扶梯上使用"グラビディ"。而遇上电流的话脚下的方块也会浮动起来。

首先在最中央的塔中取得红色的锁匙（あかいかぎ），然后动身去左侧的塔，在顶层调查雕像后便算ＯＫ，接着取得"あかいかぎ"。前往右侧的塔，其余步骤与左侧相同。最后，在登记中央的塔时会发生罗宾等人的对话事件，随后，



カスト和アディオ出现了。这两人和罗宾展开战斗，去援助



吧。其后向上直走便可，途中会碰到イレクス，在援助上使用全回复，是非常必要的手段。

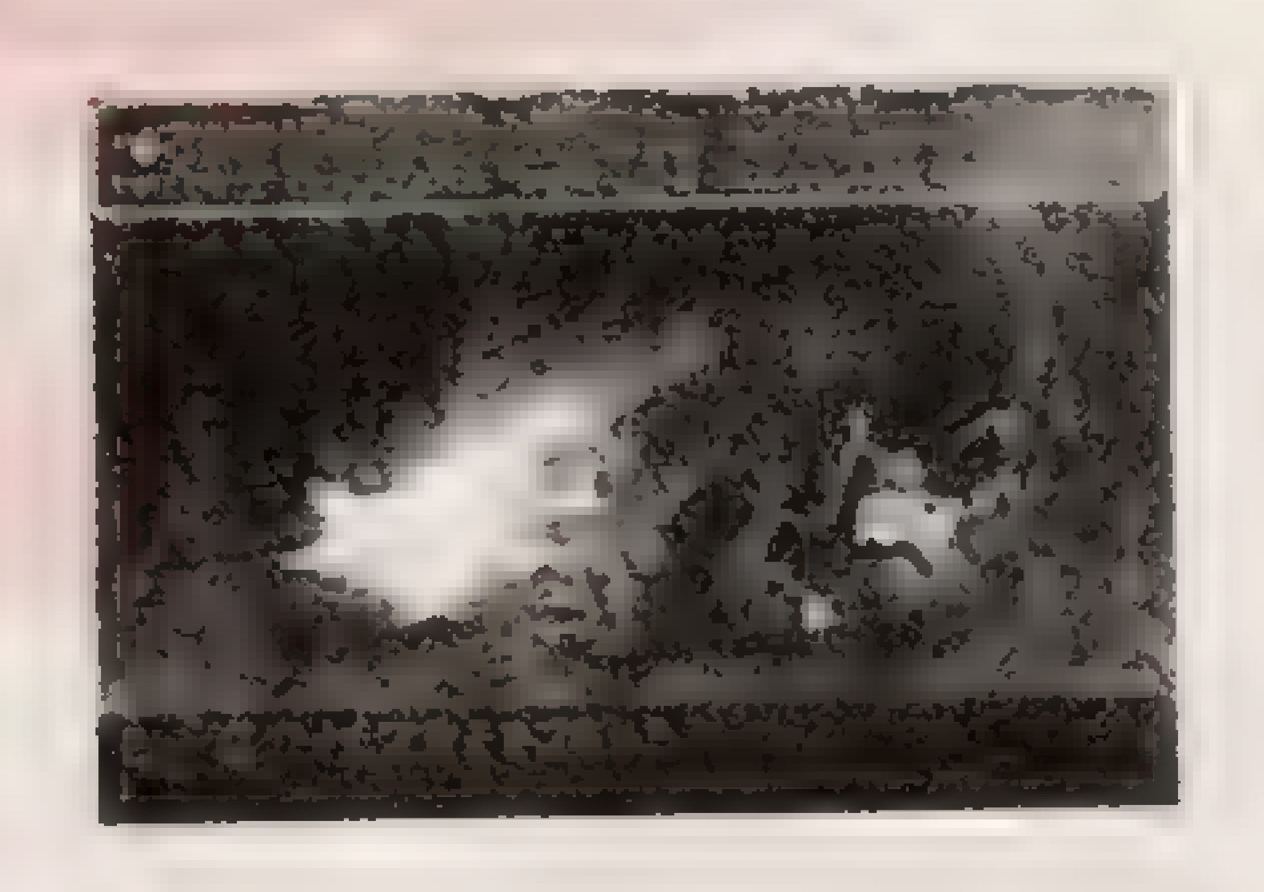
会话事件之后，ガルシア、ピカド加入队伍，走到顶层进入ジュピタ　スタ时与カスト和イガディオ发生战斗。大概3回合左右ジャスミン会加入队伍，再经过差不多2回复，ジバ也会加入。

战斗后，罗宾等人对话，之后便一起前往杰亚拿村。



杰亚拿村（ギアナ村　）

进入杰亚村之后一路走到尽头，来到村子最北侧的民家时会发生罗宾等人的对话事件，同伴加入之后便可以动身前往港口，在那里的船已经被加装了飞



翼。

溶岩之石（アグマロック）

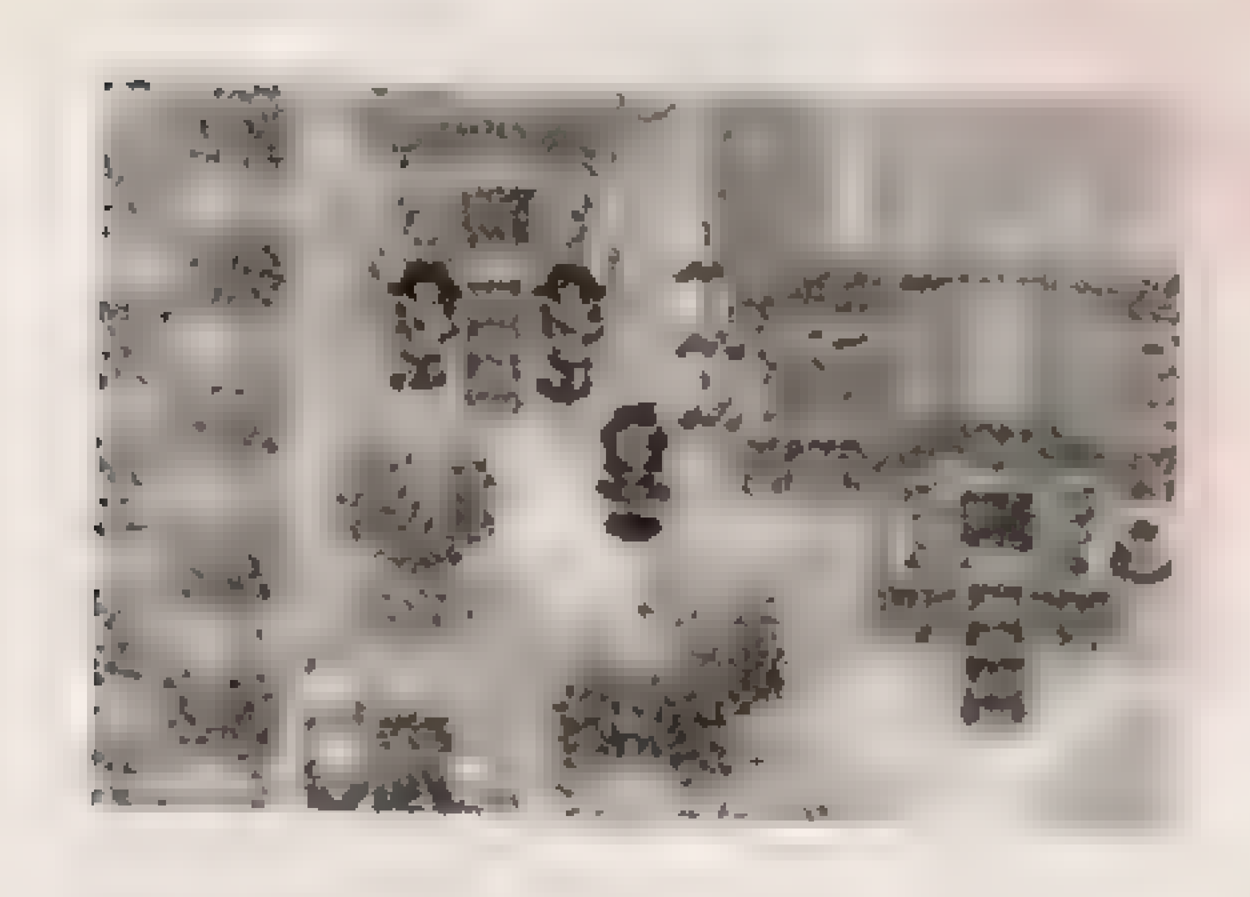
在这里不要从正面进入，而要从外壁攀登进入。在雕像使用"バースト"后可以乘坐雕像向上方走动。这样不断地向上前进便可以通道上方的地图进入左侧地图。接着再次进入上方地图，在那里可以找到一条小路。通过之后铁柱停止，可以向里走。在溶岩区对右侧的像使用"バース

ト"的话可以继续前进。

进入内部之后要先向下走，使用"バースト"后会出现溶岩，这时按下铁柱就可以触发机关，如此一来便可以打开通道继续前进。

进入下一个画面，对雕像使用"バースト"，引发溶岩，乘





走动的板子到对岸去。到达对岸之后打开门让溶岩流出，再向上走稍许会遇到一把锁，使用"スピン"进入。出来一看已经到了以前曾经来过的大厅，触动铁柱乘板子向前。以相同的思路解开机关，最后终于来到入口正面的场所，触动铁柱之后继续前进，在里面的房间中ジャスミン修得新技"プロミネンス"。使用新学的"プロミネンス"回到早前的场所，进入里面终于取得"マグマボール"。

洛特村（ロットの村）

向内部前进，到达大炮的位置。当调查大炮的时候会有项目出现，选择能量为"プロミネンス"。大炮发射之后便可以向内部前进了，在里面可以找到2个"ゴーレムコア"。另外，原来在下方的挖掘工人不见了，在那里不断地挖掘可以找到"ミ



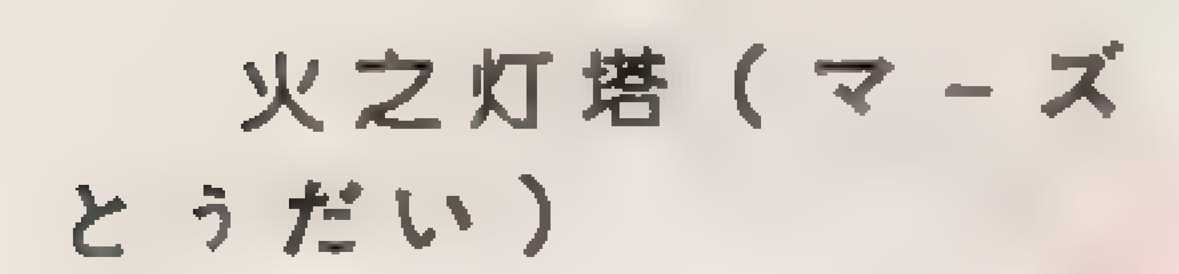
スリぎん"。出了村回船，将大

炮固定在船上。



大西海之海域（大ウエスト海北のかいいき）

向村的最北端去与长老们对话，之后便可以前往火之灯塔。



火之灯塔（マーズとうだい）



这是个有 3 间房间的场所，靠右走可以进入左侧的房间。向左侧房间的深处走，对巨大冰块使用"グラインド"会发生裂纹，走到下方由裂缝处进入到冰块里面，接着使用"バースト"。在冰中向前不断前进，走左侧的通道。移动龙的雕像后继续向前，注意不要掉到下面去，由冰上故意滑下去后走左侧通道。为了能够在龙的脸上使用火



要提前使用"ブロミネンス"。回到冰的房间，这次是向下走，这样便有道路显现出来，沿路前行可以在里面取得"テレポートのラビス"（传送）。使用传送（テレポート）离开房间（要在有魔法阵的位置使用才行）。

再到先前有裂缝的冰前面使用"バースト"进入。这次会有两只火龙等在那里与主角们战斗。战斗后火龙变回"カースト

"和"アガディオ"的貌样。而主角们取得"マ－ズスタ"（也就是



ミスリルのふくろ）。

走到アガディオ两人所在场所的龙之像前使用"ミスリルのふくろ"。

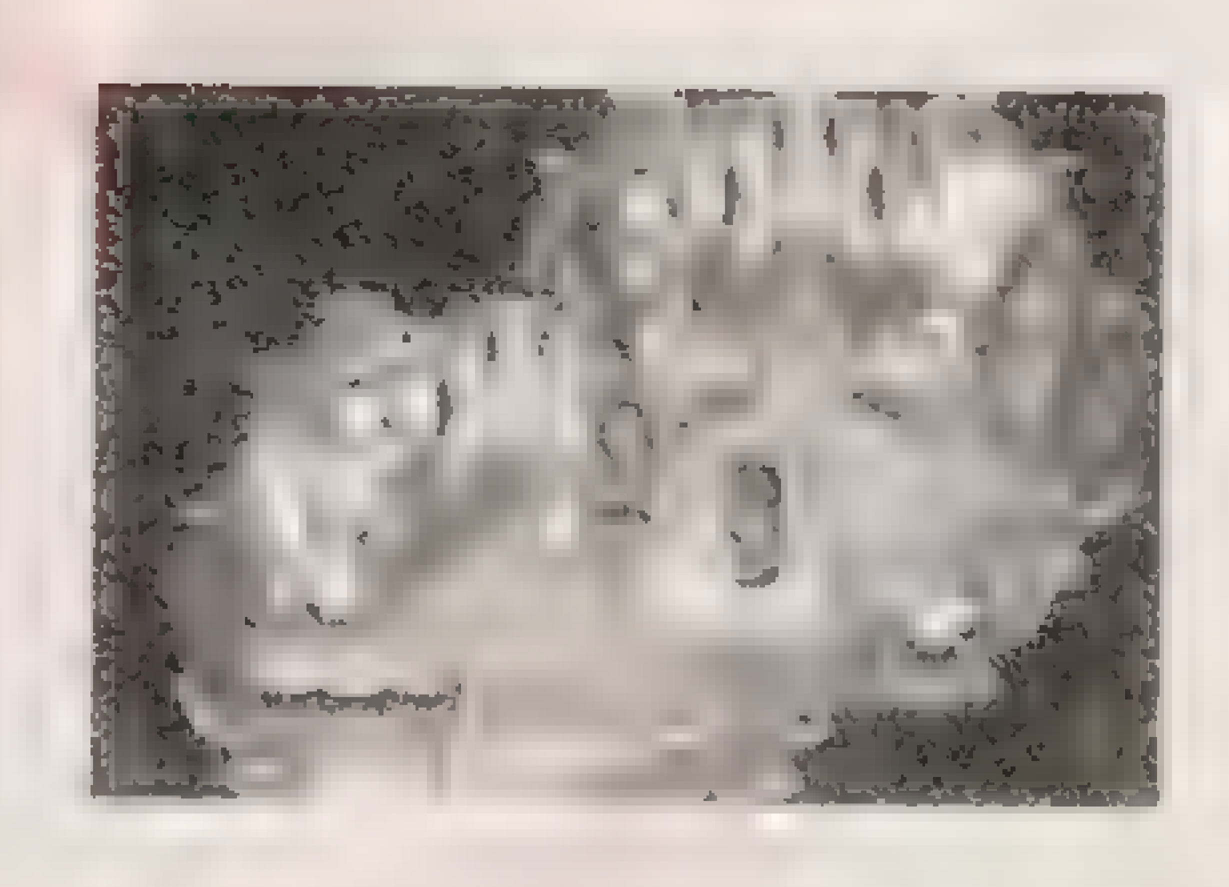
进入中间的房间，顺序经过"人"、"鸟"、"鱼"和"龙"各房间，将房间中的灯点着。当



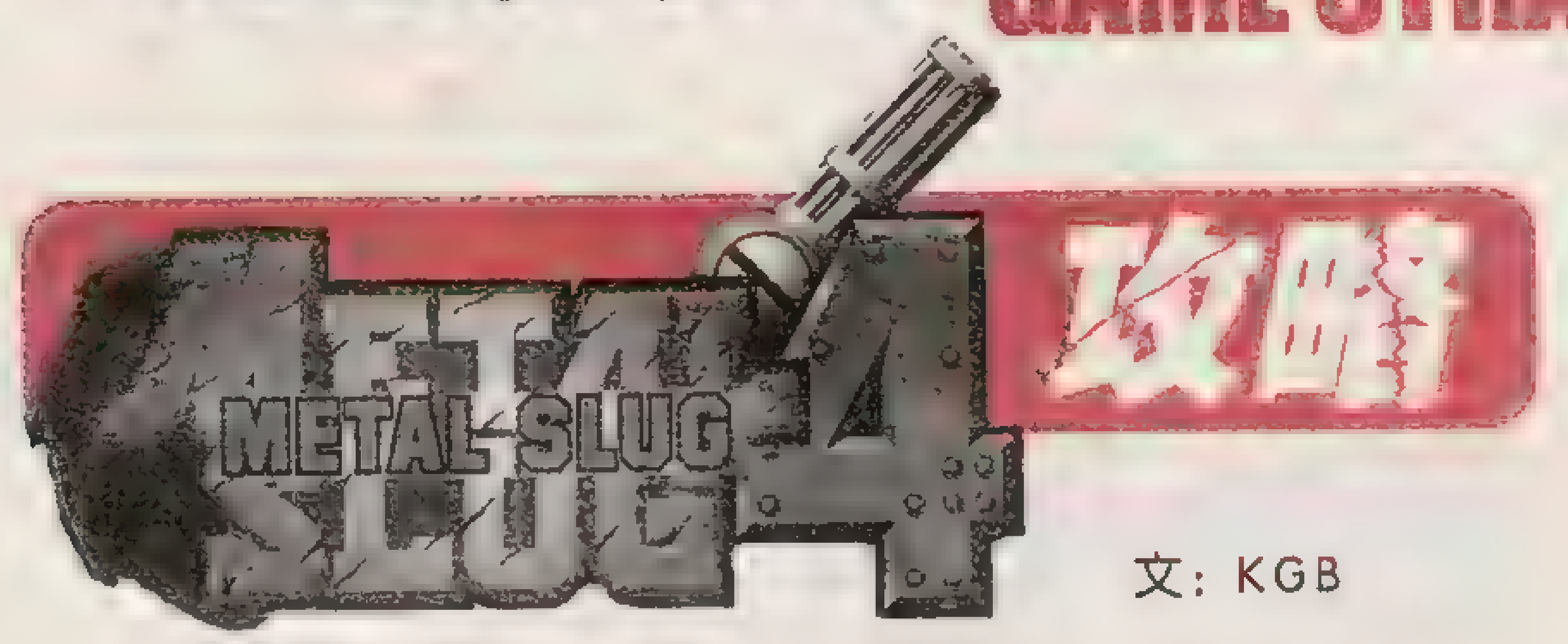
全部的灯都点亮后会出现传送用的魔法阵，直接传送出来即可。

利用浮动的方块不断向上，最终到达顶端，在那里会发生与ワイズマン的会话事件。结束之后便发生与ドウムドラゴン的战斗，将它打倒后会有强制事件发生，众人回到了宝洛斯村。

宝洛斯村（ブロクス村）



回到这里已经标志着游戏的结局了，在"THE END"出现后，和前作一样是可以保存一个通关房的，当然这个记录并不能够调用，大概是为下一代游戏准备的记录吧。！！



文：KGB

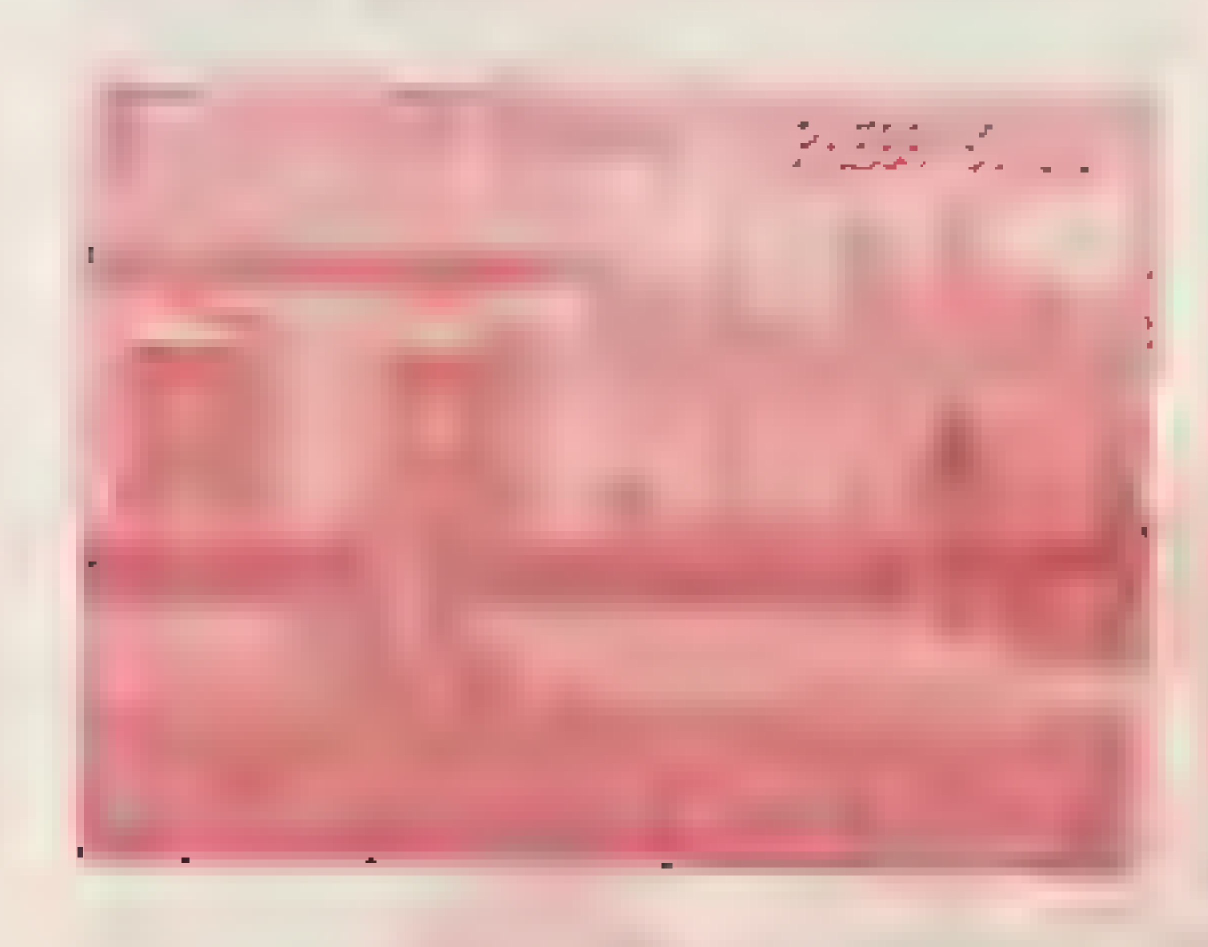
继易手给韩国公司的KOF2001、台湾IGS公司三国战记等大作被DUMP放出后，合金弹头4（下简称"合金4"）能在短时间内出现，大家也见怪不怪了。就连之前的"3代"在内地的机厅里也算罕有更何况现在的"合金4"呢，但是现在有模拟器这样的工具便可在电脑中体验一下"合金4"究竟给我们带来什么样的惊喜。相对于前作，笔者用了20币才通关，一小时的游戏时间（有点"菜"……哈）。好了，下面将各关要点等一一介绍。

任务一：游戏开始与前作一样有四个角色可供选择，不过前作中的两个角色Tarma、Eri这次换成了有带韩国味的Treror与Nadia。这关的战场是街道，一开始从直升机下来，干掉两辆车后出现新武器"2H"－－就是两支短的乌兹机关枪（"mashine gun"），相对原先的武器"H"不能45度斜射不能不说是个遗憾。接着前进上方会有空降兵与坦克出现，从上方平台会出现俘虏，玩家需要借助打破汽车而产生的爆炸力才能跳上去。来到一辆会喷火的坦克前，有个不断冒出小兵的地方，蹲下走可以走下楼梯，这里就是一个分支（"合金4"有的地方不像前作那样有带标示的木牌明确指示分支）。



分支1－1：在分支处不下楼梯继续前进，打破几辆汽车后来到一空地，发现一摩托车后乘上去，同时会有一俘虏从

天而降帮你驾驶。来到公路上奔驰，有驾驶摩托敌兵和运兵车出现，而从上方出现的空降兵一定要第一时间干掉，不然……而前作的Tarma也乘装甲车帮助。出现的一队直升机只需打破红色的，就能使它们相撞取得高分。从摩托下来后，出现敌方BOSS－一艘带战斗武器的飞艇。



分支1－2：在分支处下楼梯进入下水道。这里可遇到带生化药剂枪的博士，被其子弹射中就能变身猩猩（搞笑）。下水道顶部有铁管，而只有变身为猴子才能攀上铁管，可以躲开大部分敌人。而绿色的针剂为解毒剂可变回人类。在这里几根柱子上有几个数字牌，射击它会有水果吃。除了敌兵外，有发射炮弹的卡车出现，接着来到喷火坦克出现的地方，这里要注意大量出现的敌兵而且他们还会不断扔滚雷和手榴弹。最后来到BOSS处。



BOSS战要诀：任务一的BOSS为战斗飞艇，首先对付它两个炮台，如果有“R”枪几发就能干掉，另外还有一不断放出刺球的炮台也很容易对付，它放出的刺球在弹起的时候可以用枪打烂。来到飞艇中部，从上面有敌兵不断跳出，还有发射器发射导弹，而地下两边都会有敌兵出现。小心导弹即可。最后来到飞艇前部，机枪与跟踪导弹是难点。其实导弹可以在机枪射来时跳开即



可，若在关底稍微拖长时间，可以多救出几个俘虏。

任务二：继续公路战。从装甲车下来别忘了车内的5千分，来到一辆导弹发射车前把它干掉可乘坐（？），带有无限机枪与导弹发射（有数量限制），这可是新出现的乘坐机器。出现的直升机和坦克就容易对付了，不过不要让敌坦克开火。接着登上我方运输卡车，进入强制运动画面。在这里不用挡心掉下卡车，放心对付敌方的飞机导弹和空降兵吧。来到敌方战地，坦克、炮台没什么难的，不要冲得太前就行。来到一洞处别忘了洞内有俘虏。这关没有分支，通过旱桥后会见到大家都熟悉的光头将军，突然一炮塔从天而降，本关BOSS出现了。



BOSS战要诀：光头将军藏身的五层炮塔。这里有个密技，留意这里有个平台。依靠平台将这五层炮塔中最上几层打掉，再对付最底层就非常容易。



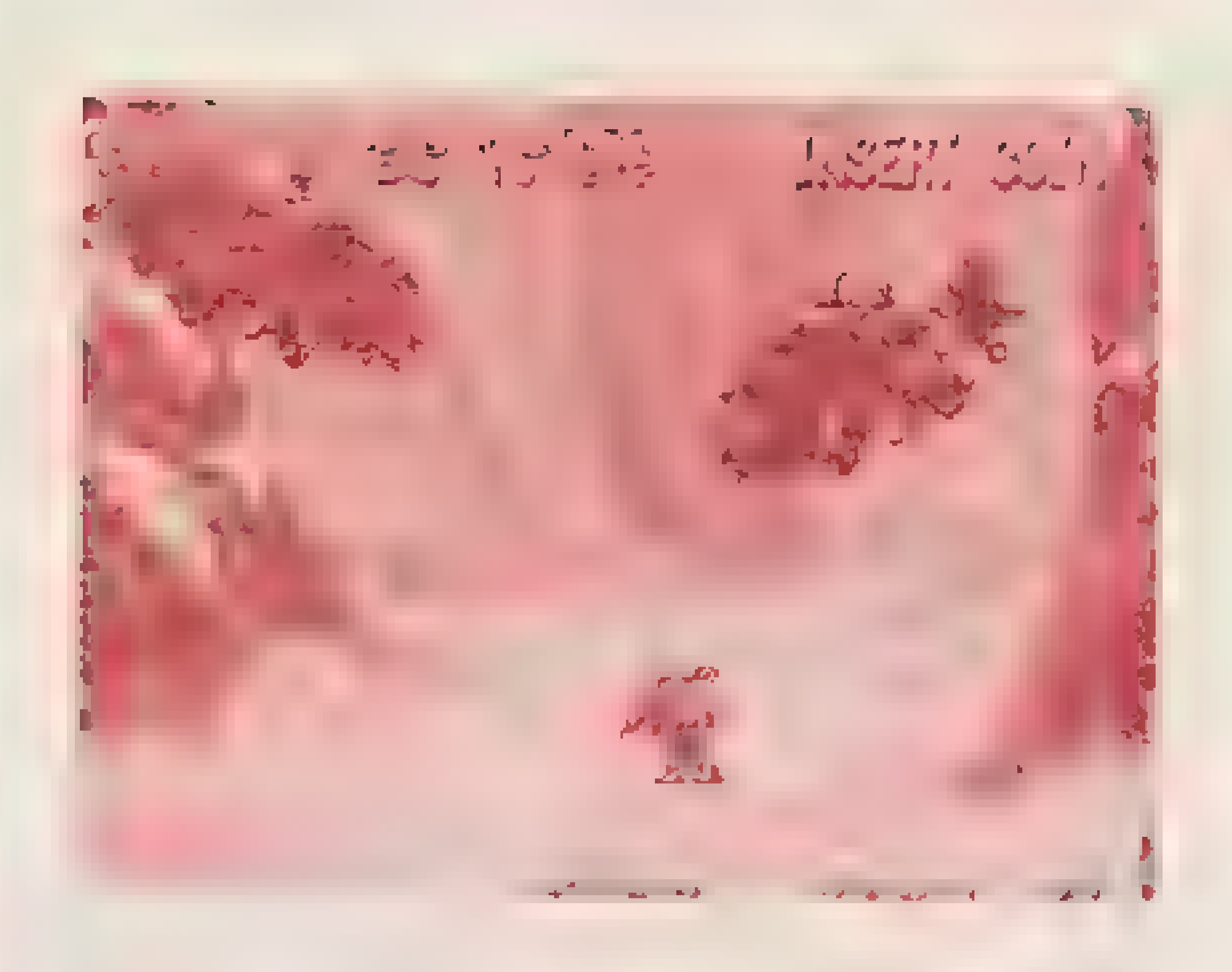
任务三：雪地。在刚开始出现的悬崖处就是这关的分支。

分支3－1：跳过悬崖往前来到对岸，通过由几个敌兵组成的火力点进入山洞。打破箱子吃掉内面的蔬菜可以变成胖子，随后有敌方卡车和大量敌兵出现。用“F”枪能很快搞定。通过山洞后来到一斜坡，在洞口有一坦克要注意，在此之前取得的“I”枪

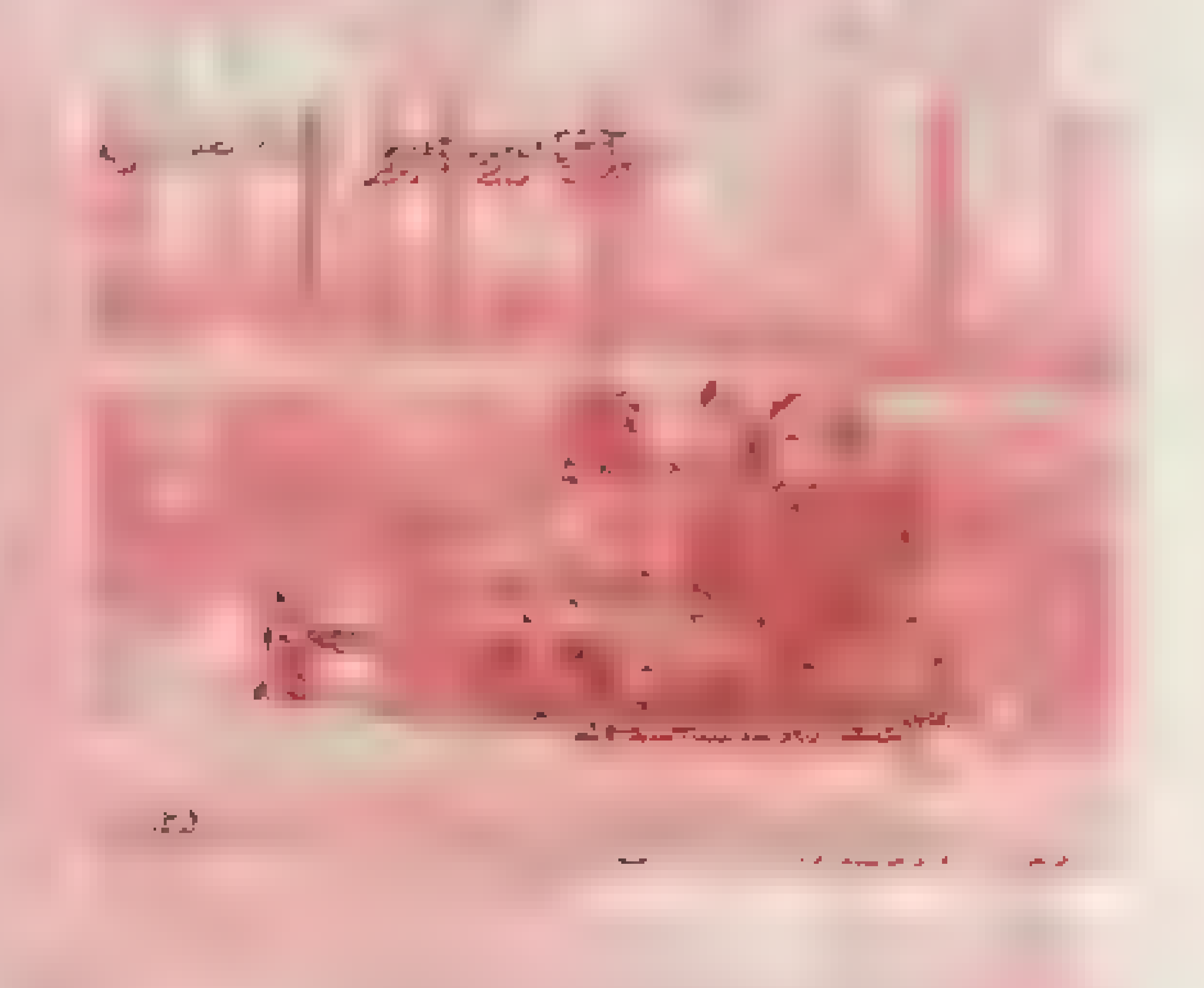
在这里发挥很大的用途，斜坡上有坦克和战机出现。来到一捆木头前把它打烂跳到其中一根木头上顺势冲下斜坡，最后来到此关BOSS处。



分支3－2：跳下悬崖往回走会掉下悬崖来到谷底，一定先救出右边的俘虏取得“H”枪，打破左边的装甲车后，上空出现两部直升机，有“H”枪就能很快搞定。进入雪洞通道内发现有一只狗熊，记着不要对它攻击，要不它会回敬你的。而这里最大又最多的敌人是前作的“雪人”，雪人的冷冻弹会另你变成雪人不能动弹，接着它上前对你用棒一砸……技巧是先对付地下的雪人再对付上面的。通过雪洞后来到结了冰的瀑布，由于有坦克和敌兵的火力挡道，而对他们攻击又要在没有岩石的阻挡下，所以通过有一定难度，最后来到BOSS处 。



BOSS战要诀：此关的BOSS为一装甲战车，上代的敌方领袖就在上面，会发射炮弹。战车上面有一炮台发射激光，而车的下部有一锯刀不时向你锯来，车的侧面还有发射跟踪导弹的发射台，而天上还有直升机出现。其实对付它也不难，当它发射激光炮弹时躲开并留意上空的直升机，一定要先将直升机击落。当锯刀锯来时保持一定距离就可以了，而发射跟踪导弹后，战车有时会冲过来要注意。



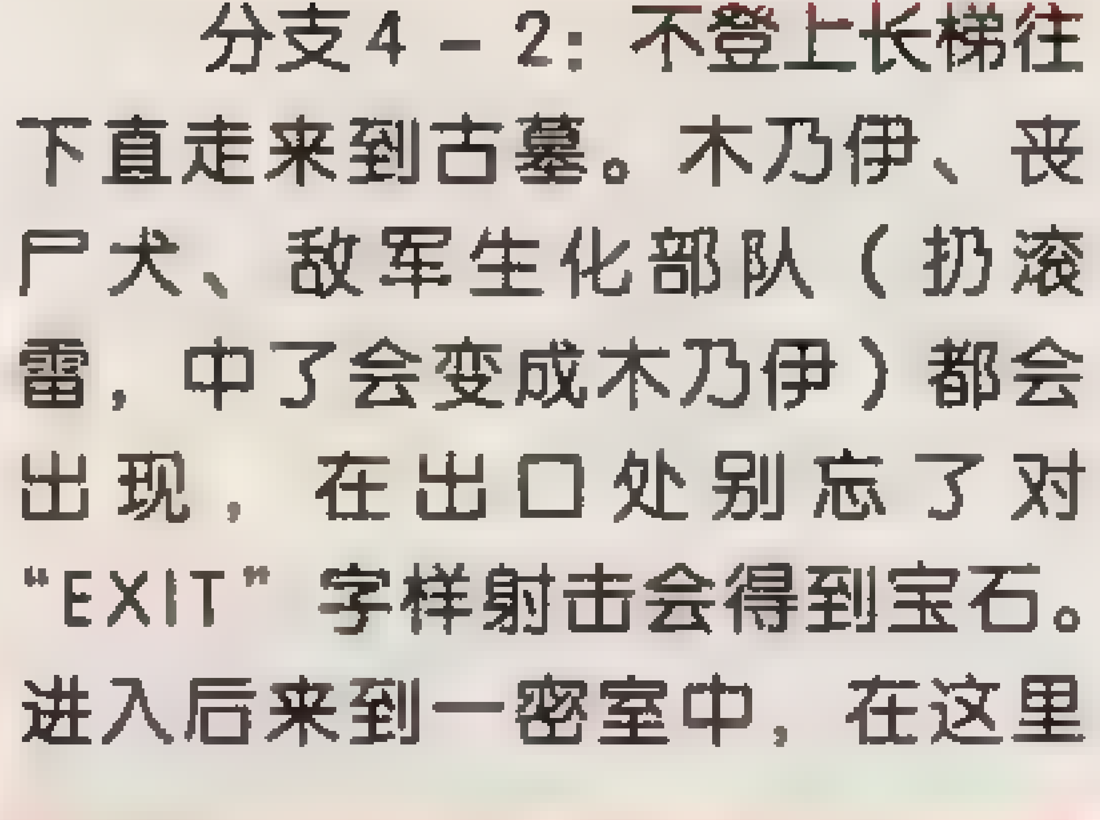
任务四：敌军的生化实验

城。刚开始不久就会看到有一生化丧尸机械人可以乘坐。但先不要着急，先消灭前面的喷火坦克，而紧接着后面还有一坦克出现。这里的路灯有金币隐藏。来到一长梯处有一分支。





分支4－1：登上长梯来到丧尸城（生化危机？！），这里有很多丧尸，敌方的生化部队也会出现。进入城内部在尽头处一炸药先不要打破，向桶上面门顶攻击有几个俘虏出现。打破门后来到BOSS处。



分支4－2：不登上长梯往下直走来到古墓。木乃伊、丧尸犬、敌军生化部队（扔滚雷，中了会变成木乃伊）都会出现，在出口处别忘了对“EXIT”字样射击会得到宝石。进入后来到一密室中，在这里



两边通道和通道中央上方都会出现大量的木乃伊和生化部队，只要站在一旁就可轻松过关，注意千万不要站在中央阿。再通过一段路后来到BOSS处。



BOSS战要诀：此关BOSS为大型机械人，首先打掉它那只会发射激光的机械手，那手除了会发射激光外还会向你砸来。当打破外壳后，露出会不断发射炮弹的炮台，将其打烂后就可对机械人攻击了，这个机械人大致有几种攻击方式：第一，口中不断跳出敌兵；第二，手里不断放出飞弹和带有

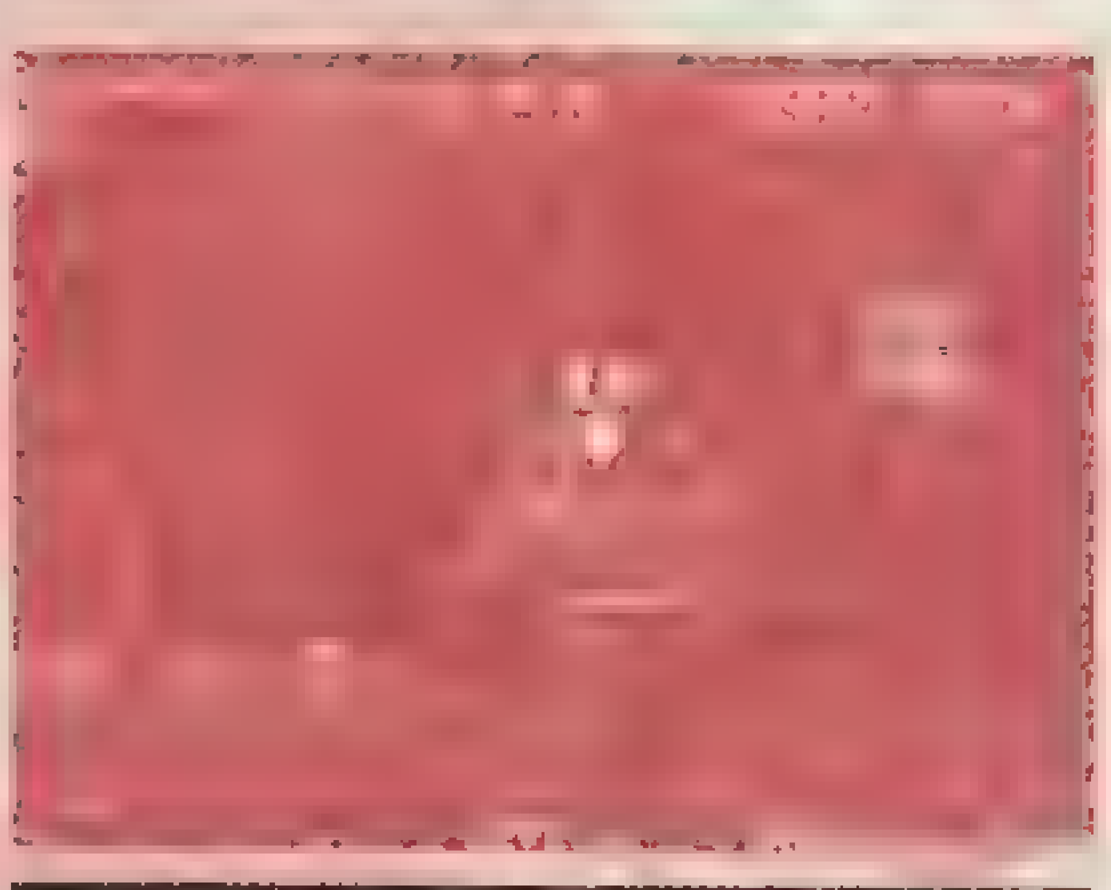


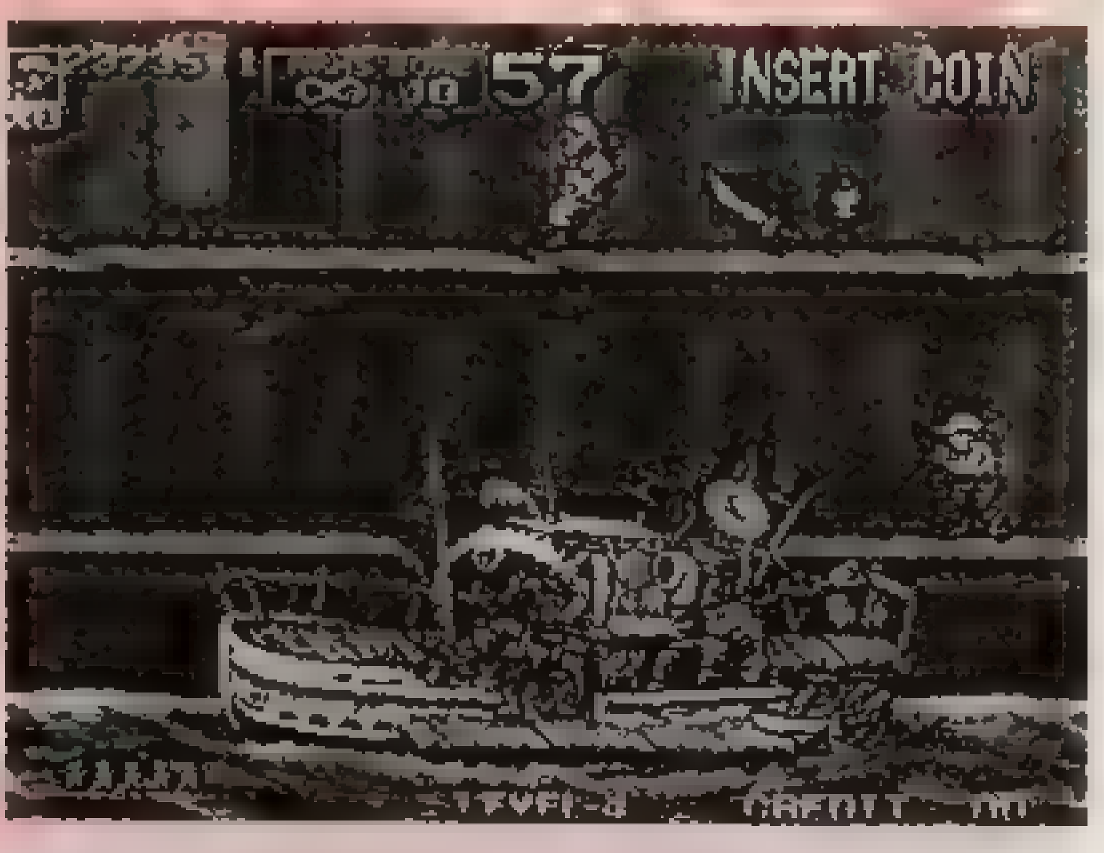
毒液的飞行器。飞行器在你的上方会扔下毒液，其中蓝色打破后有宝物出现。

任务五：敌船内部。一开始就有大量的土耳其武士（？）出现，他们会向你放出手中的飞刀。通过两辆坦克和敌兵组成的火力网后来到一个手摇机关处，这里是一个分支。



分支5－1：不摇开机关继续前进，会有叉车（新的装备，对付敌方坦克一叉即破，可惜有次数限制）和导弹坦克，至于选择那样就阁下之事了。前进来到船侧外部，这里同样有小兵加土尔其武士乘小船出现，还是提防他





们的飞刀为妙。来到通道处斜坡顶端会出现坦克。最后来到此关分支二船甲板上。

分支5－2：摇开机关进入，来到一不断上升的升降平台中，由于从上方游绳不断滑下敌兵，建议躲到一旁射击。每当平台停止不动时会从左右出现坦克什么的，建议也是先对付一边免得受两旁来攻。对付出现火箭发射车的方法就是蹲在车前不动射击便可。终于来到船甲板上，依然要对付坦克等。继续前进到集装箱前，救下两个俘虏其中一个会龟派气功（？），接着来了两架直升机，躲避子弹时小心集装箱



之间的空隙。来到船头，看见任务一的飞艇发射导弹攻击主角所在的船。当大难不死后又出现一艘敌方的潜水艇－－任务五BOSS

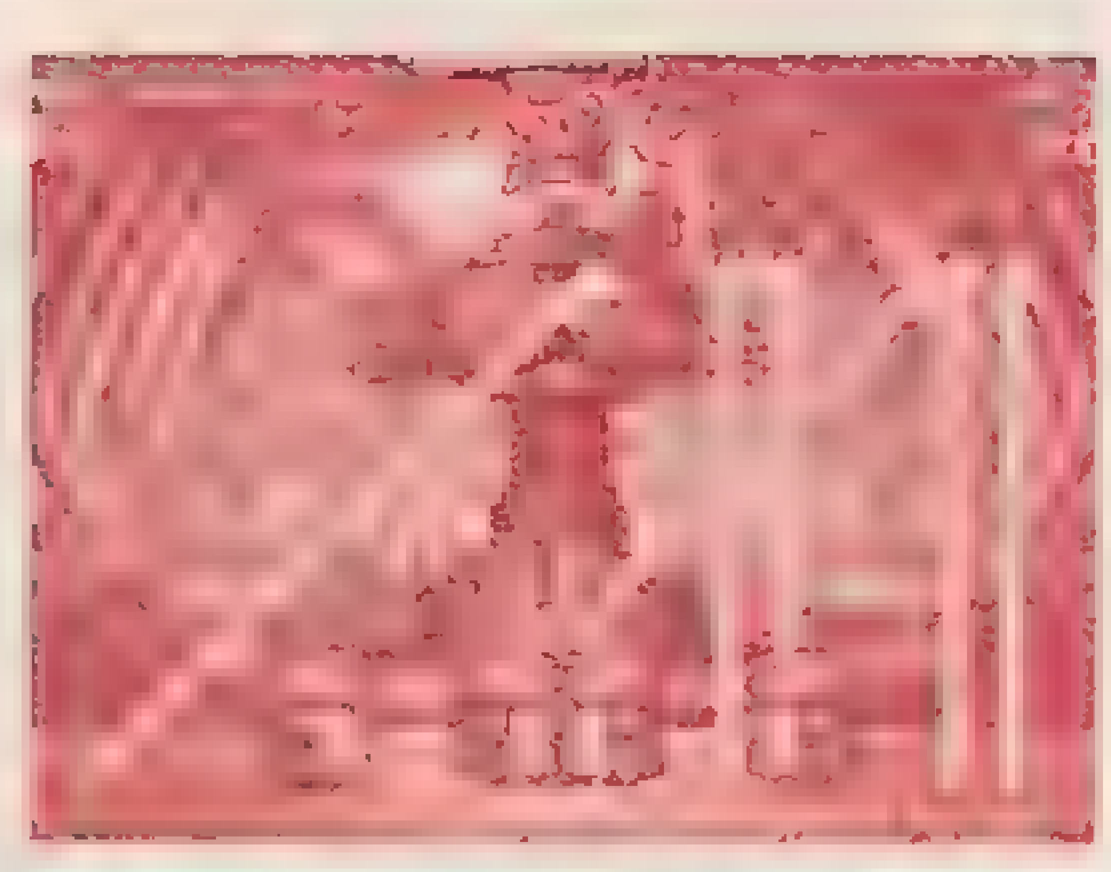
BOSS战要诀：当潜艇露出水面时，会从仓内跳出敌兵，而右下角又有不断发射跟踪飞弹的炮台。当到一定时间后，潜

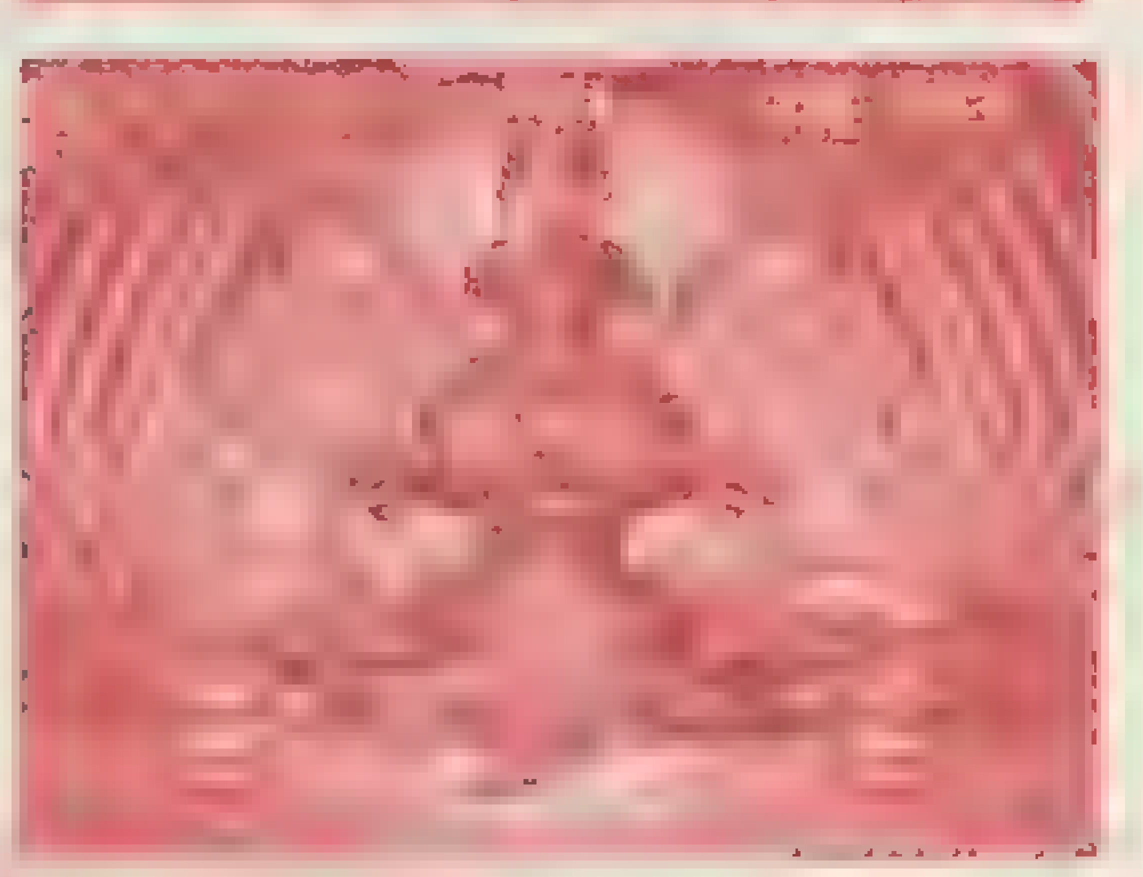


艇又会潜入到水中此时必须跳回到先前的烂船处，躲避发射来的导弹（从上到下、从右到左）。其实关键是当它露出水面时，跳到右下角的炮台，猛攻很快就能干掉。

最后任务：深入敌内。一开始主角被直升机吊下如同“职业特工队”那样进入敌军通道内。在这里只能上下左右移动来对付左右两旁的敌军坦克。之后来到敌基地内这里除

了常见的敌方角色外还有一种从绳子下来的特种兵会使用“H”枪，幸好子弹的速度慢。当出现白衣的博士出现后，不要立刻杀死。因为前面需要变身为猩猩，这样过关较易，否则需要较高的水平才能通过。在出现电脑屏幕的地方射击会出现俘虏。当进入第二个电脑室时出现敌方领袖机械人，除了炮弹攻击，爆炸前还会放电。接着来到一个工厂与光头将军决战，他原来是机械人。打败他后，来到最终BOSS－－邪恶科学家制造的17、18号（人造人？）







和最终核心。以前各代BOSS的招式都有，在这里只能靠技术和运气了，当然最后不是一币通关的高手就是“币爷”的天下啦（好在不要钱）。当然最后结局有两种，关系到最后逃脱是否成功。

游戏中徽章作用：在游戏中救出俘虏或杀敌后会出现四种颜色的徽章，其实它们的作用是过关后加分。在取得徽章的时候会出现一条能量槽，在槽消失之前连续杀敌可提高徽章的等级（灰色>红色>绿色>蓝色）。



DRAGON BALL

伟大的龙珠传说！

多少年前，一部叫做“七龙珠”的漫画开始在国内流行，中小学生们谈论的话题都离不开龙珠，他们整天想着如何使出“龟派气功”、如何变身成“超级赛亚人”……。接踵而来的动画、玩具、卡片等周边产品不断把这个潮流推向高峰，它们的到来也预示了一代经典的诞生。然而，对于拥有巨大商业价值的东西，版权厂商BANDAI当然不会放过任何推广的机会，在涉足动画、玩具、卡片等范畴之后，游戏界也迎来了一款又一款的龙珠游戏。

神龙之谜（FC、NES）



家用机上第一款龙珠游戏，游戏是典型的ACT类，玩家需要控制小悟空进行冒险，龟仙人和布尔玛都会登场；而在美版当中，由于龙珠并不为老美所熟悉，所以主角由小悟空变成了小猴子，整个作品可以说和龙珠脱离了关系。

大魔王复活（FC）



首次启用独创的卡片对战系统，并加入了RPG元素，故事背景是小悟空和短笛大魔王之间的战斗。在游戏中玩家需要周游列国，不断得到道具和了解线索，此作是国内玩家非常熟悉的作品。

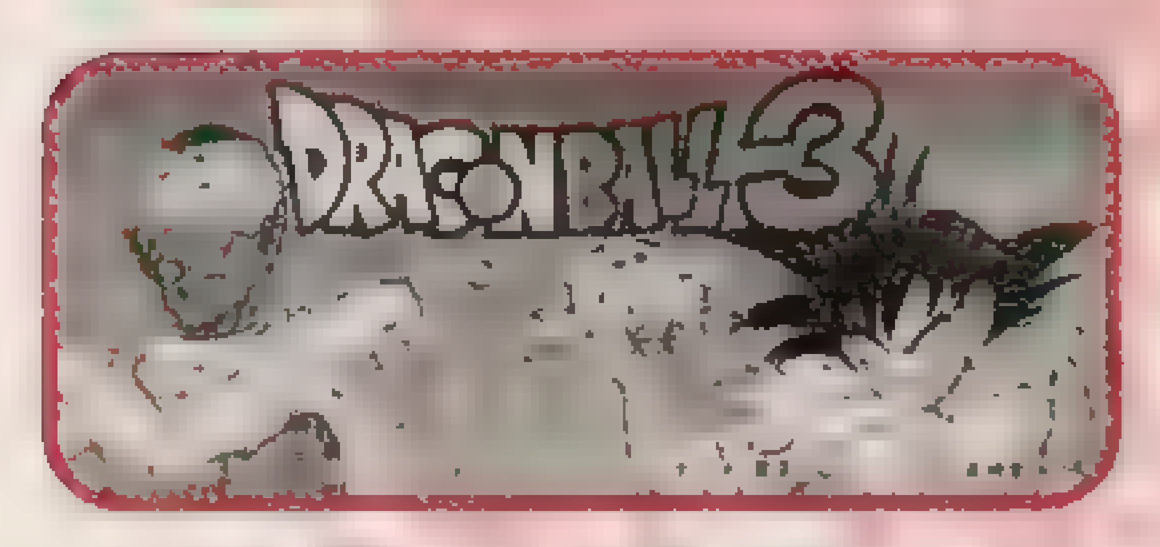


英雄列传（FC）



此作是为了庆祝《少年JUMP》杂志创刊20周年（什么时候ET也能来个10年庆典呢~）而做的，在游戏中登场的都是著名漫画角色，包括：小悟空、阿拉蕾、北斗之拳的健、星矢、大空翼、寒羽良等等。游戏沿用了龙珠的系统，所以也被收录于龙珠系列中。

悟空传（FC）



虽然游戏的引擎还是前作的那个，但此作无论从画面上或音效上都有了很大的进步。此作的故事忠实于原注，玩法还是卡片对战，玩家需要不断提升悟空的实力来通关，而战斗中人物的特写由一幅幅静态的画面来表达。

赛亚人强袭（FC）



悟空的老哥拉帝兹来访地球，由此揭开悟空的身世，此后作为悟空永远对手的贝吉塔也在此作粉墨登场。游戏的玩法还是老样子，对于玩家来说，这样熟悉的玩法非常容易上手，虽然游戏的流程比较短，但并不影响玩家对此作的热爱。

激战弗利萨（FC）



龙珠游戏到了此作，其独特的卡片对战系统已经有了不少改进，玩家还可以在对战画面中看到角色的大特写。此作中，一代著名大反派弗利萨终于出场，悟空和弗利萨之间的终极之战即将展开。

决战人造人（FC）



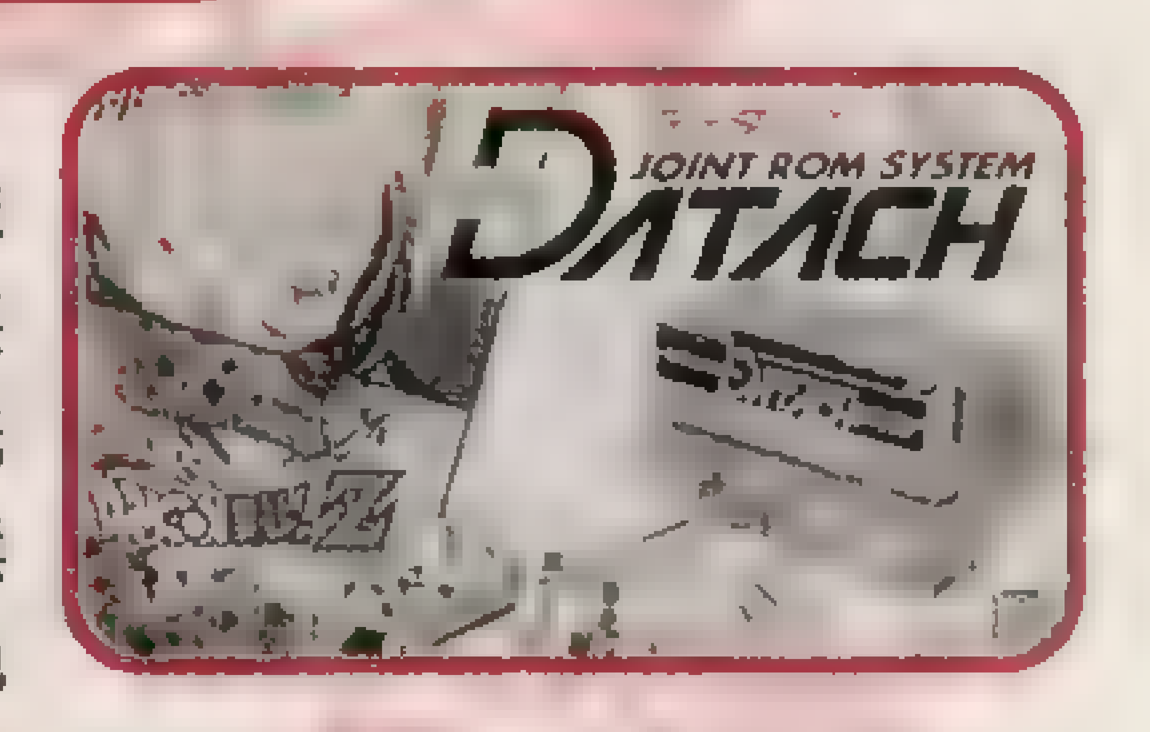
笔者认为此作是FC上最漂亮的龙珠系列游戏，画面的进化就像马利奥一代到三代的飞跃一样。未来少年特兰克斯初登场，随便一提，特兰克斯以及人造人17、18号的衣着和发型引导了当时的潮流，其间出现了不少“特式”发型。

塞亚人灭绝计划（FC）



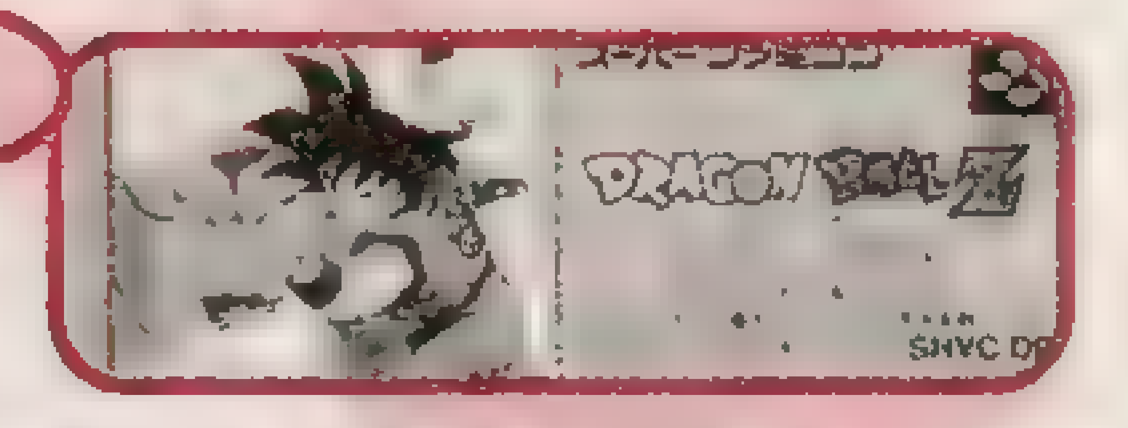
原创的游戏，可以说是一个外传的故事。此作的难度比以往的要低，就算卡片对战中败阵，也不容易game over。此作最大的特色就是在战斗画面中用镜头追踪角色，再开始战斗，这种感觉就像在看电影，类似的画面在FC上并不常见。

激斗天下第一武术大会（FC）



此作算是比较特别的一代了，虽然还是旧的系统，但用上了特殊的配件，而此配件在国内较难买到，大家可以看看图片。玩家是先要把配件插在卡带槽上，再用配套的卡片刷一下，游戏就能读取角色的数值，再用这些角色进行对战。

超级塞亚人传说（SFC）



进入了16Bit时代，龙珠游戏登陆SFC，无论是画面和音效都比以前出色许多，对战的画面更加华丽。游戏背景忠于原著，交待了自拉帝兹来访地球一直到战胜弗利萨为止，期间发生的悟空决战贝吉塔、悟空对基纽特种部队等经典场面一一再现。



超武斗传（S F C）

在开发了多年的卡片式游戏后，开发小组尝试了用另一种方式表达“龙珠”的世界观，而这种方式正是众多龙珠支持者所期待的，那就是龙珠的格斗游戏。游戏中登场的角色都是当时人气很高的角色，而且游戏还有多名隐藏角色。

超武斗传2代（S F C）



如果说超武1创造了全新的龙珠格斗系列，那么此作可以说是奠定以后龙珠格斗游戏的基石。此作加入了故事交待画面，在开始新的战斗前都会先交待事件的来龙去脉，这样一来让众多龙珠迷过足了瘾，在此作传说中的超级塞亚人布罗利登场。

超武斗传3代（S F C）



Z故事中的最后敌人魔人布欧登场，当然还包括了傻傻的魔界王和界王神等人。比起前作，游戏中供选择的角色换了，但游戏格斗系统还是一样，换汤不换药。虽然如此，游戏的推出还是引来众龙珠迷的支持，就好像惯性收视。

超悟空传突激篇（S F C）

完整收录了悟空童年成长的冒险故事，每个经典场面的再现都让玩家兴奋不已，看到小悟空和红绸军的大战就仿佛重温龙珠的故事。不过玩家对此作也有点怨言，那就是对战的难度低、对战的画面太少和对话太多。



超悟空传觉醒篇（S F C）

在玩家回顾了小悟空的成长历程后，紧接而来的就是成年的悟空登场啦，游戏同样收录了成年悟空的所有冒险故事。系统方面比起前作有了很大的改进，但此作删除了开场动画，这算是美中不足之处。

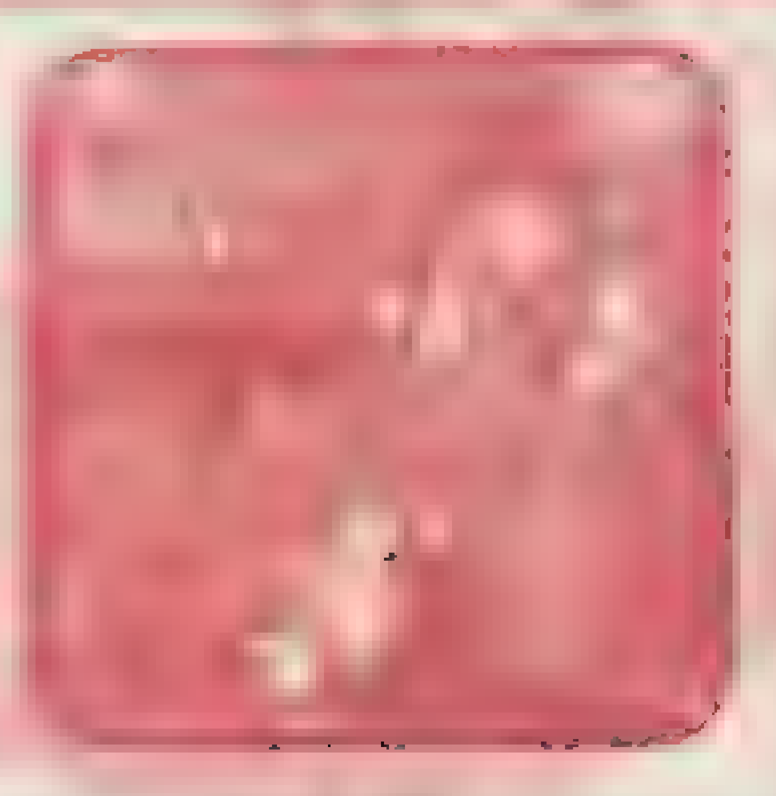


超次元战斗（S F C）

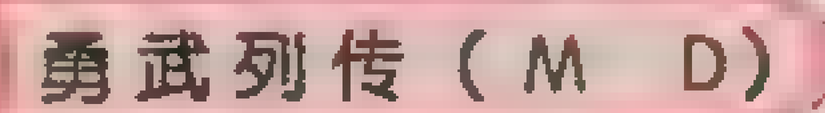


这是最后一款在SFC上的龙珠对战游戏，因为画面质量和配音的强化，此作的容量到达32M。游戏一开始，角色的体力和必杀槽一样，但在玩家不断放出气功后，就会出现一段喘气时间，这时候要注意敌人的偷袭。

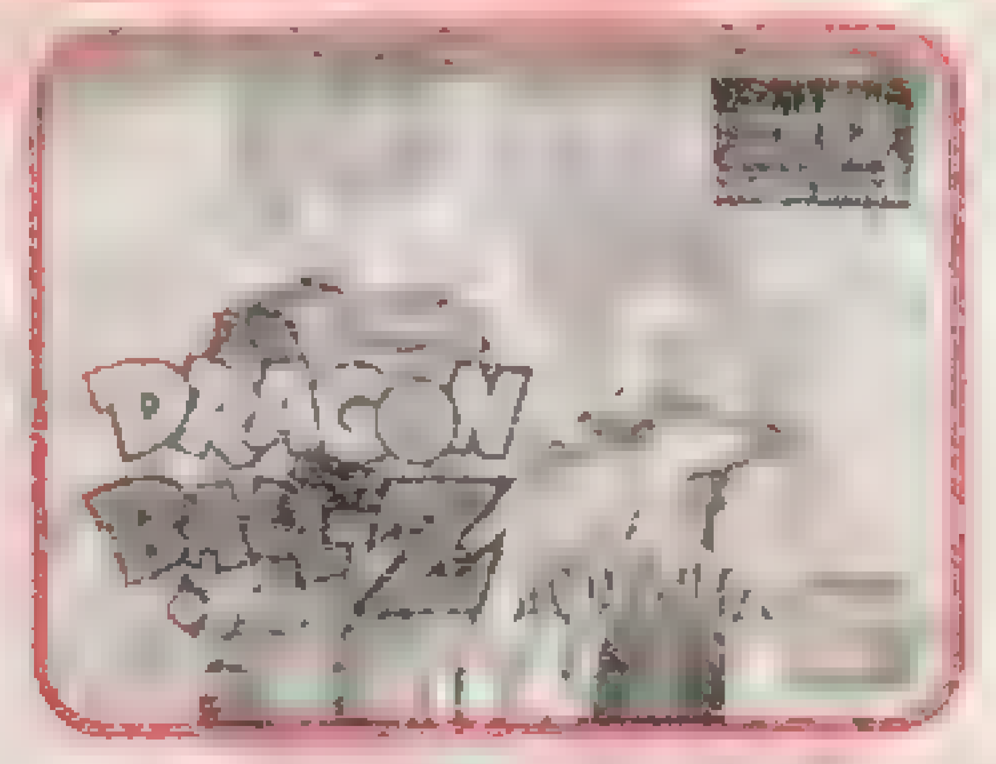
伟大的孙悟空传说（P C E）



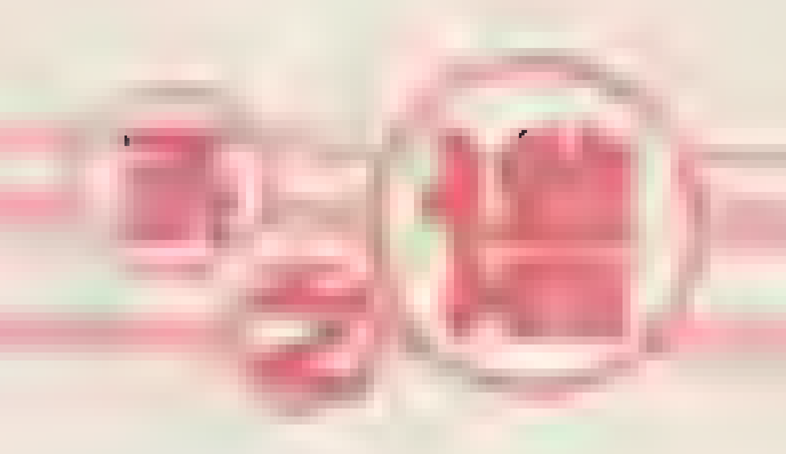
作为当年最强的8位机，PCE有着出色的播片功能，在其上推出龙珠游戏是最适合不过了，精彩的动画片段再现龙珠的魅力。游戏中向玩家介绍了悟空和7个最经典敌人之间的战役，他们是谁？我想玩家们肯定会比我更加清楚。



勇武列传（M D）



笔者从前经常和朋友对战的游戏，玩家可以随便挑选一个角色进行故事模式，在战胜了所有对手后，就会出现属于自己的结局。比如：当玩家选择的是沙鲁，那么他的结局就是战胜了悟饭而且征服世界，这样的剧情是原著中没有的。

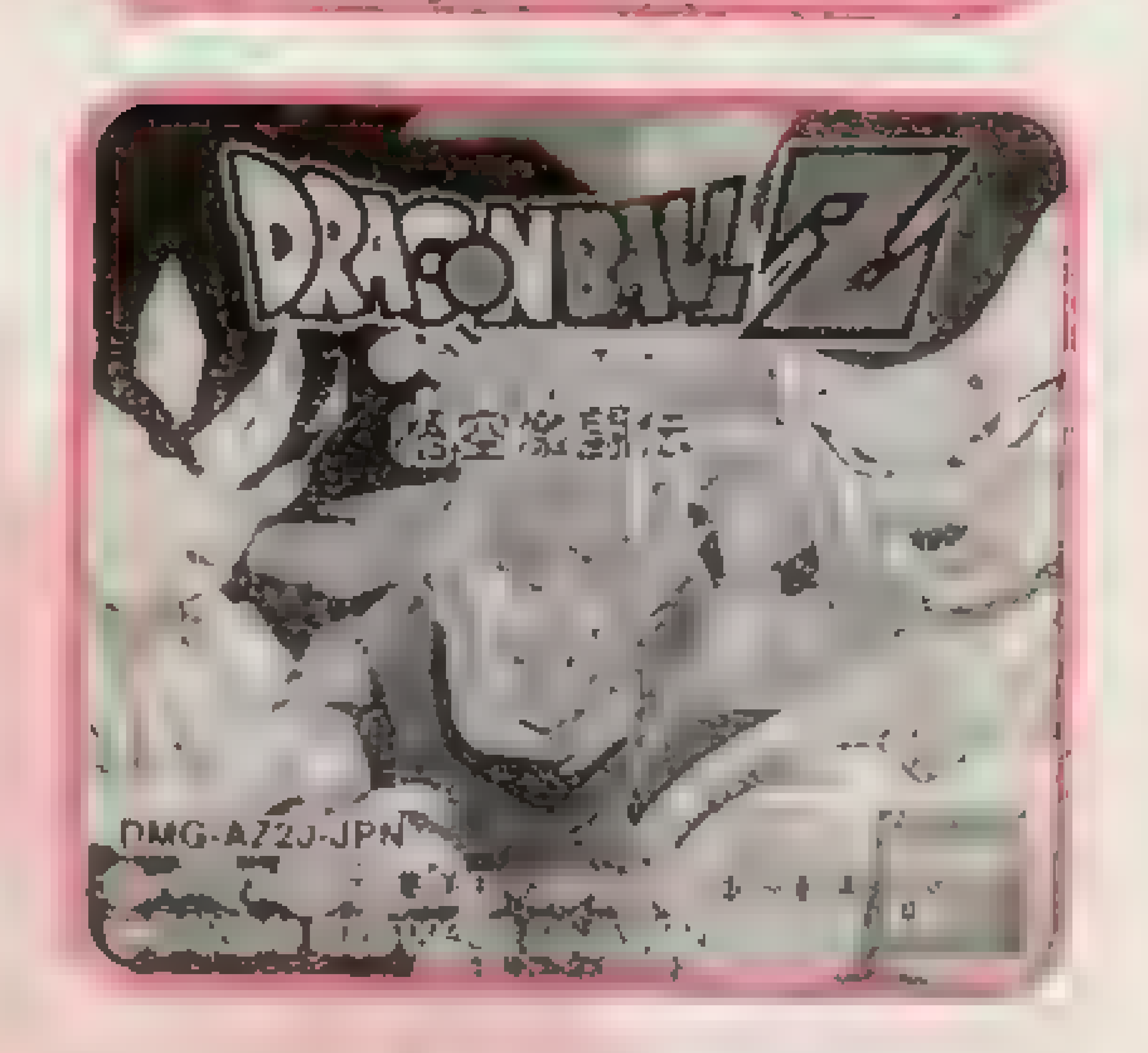


悟空飞翔传（GB）

游戏的故事从悟空在界王星修炼开始直到击败贝吉塔结束，游戏中玩家需要不断提高自己的实力来保卫地球。因为GB的机能所限，此作无法与MD或SFC版相提并论，但有一点是不变的，那就是出色的游戏性。



悟空激斗传（GB）



玩家要是用SGB来玩，游戏的背景画面相当好看。在战斗展开之前玩家必须先挑选好攻击的方式和连续技，接下来的就是观看战斗的画面了。在屏幕中间的小地图相当有趣，它向玩家显示了对战角色的位置。

最终战役2 2（PSX）

游戏主机进入了次世代，龙珠游戏也开始登陆次世代主机，与此同时游戏玩法再次变回格斗式而不再以RPG的形式出现，并首次出现3D背景（虽然那所谓的3D背景很难看：P），但不可否认，游戏画面的质量有了很大的提高。



伟大的龙珠传说（P S X、S S）



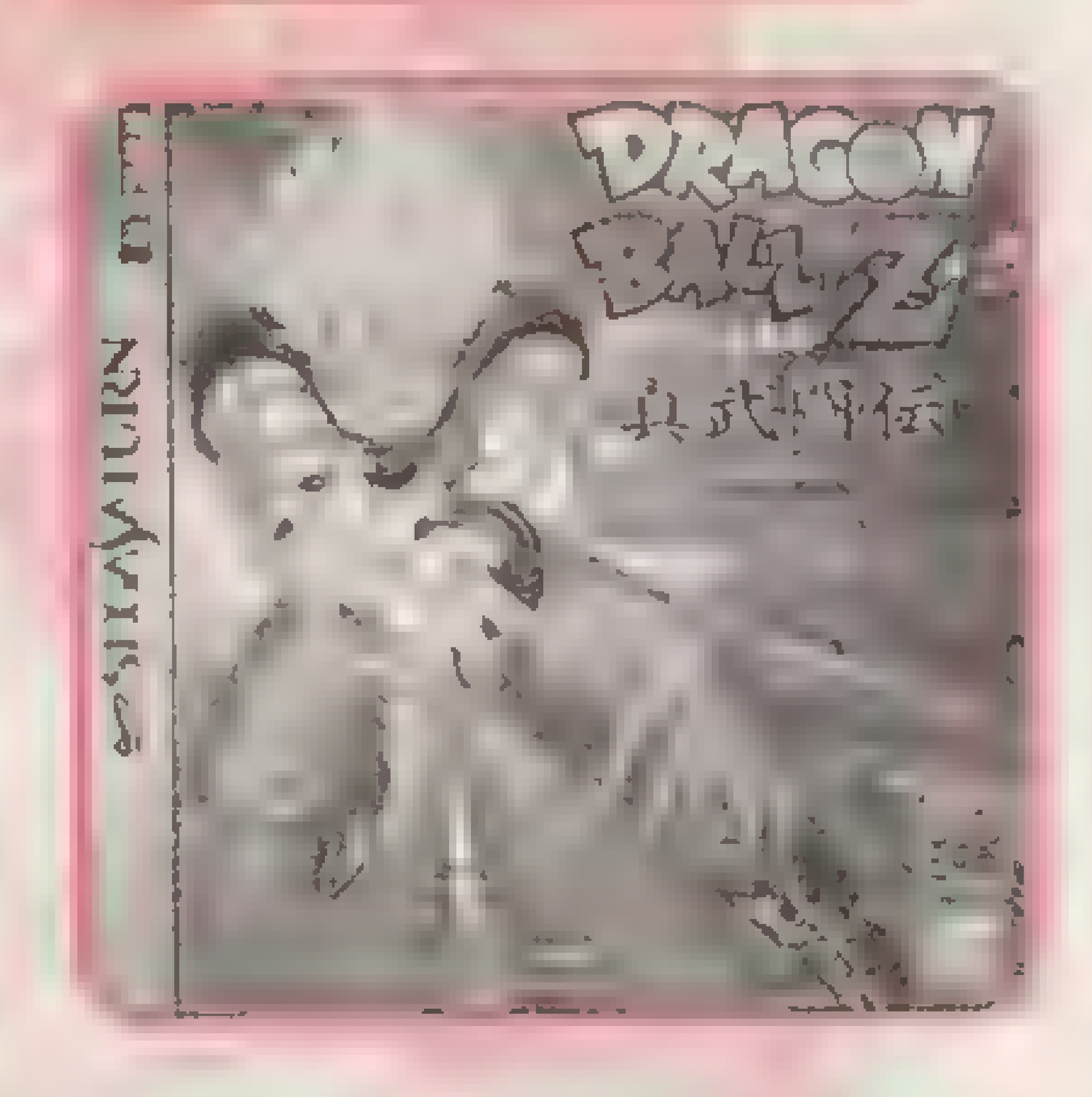
这是一款快速的动作游戏，玩的时候就像在看表演，对战画面中特效都用了3D材质进行渲染，效果还不错。笔者觉得此作是以PCE版为蓝本改编的，唯一的区别也许只在玩家可以挑选3名角色，再和你的对手进行决斗。

最终较量（P S X）

史上第一款全3D对战龙珠游戏，游戏中把Z系列、GT系列的著名角色收录其中，包括了超级塞亚人4悟空和布欧等。此作的最大特色是完善的格斗系统，每个角色都有自己的招式和连续技，把龙珠角色套进铁拳式的系统，算是一大尝试了。



真武斗传（S S）

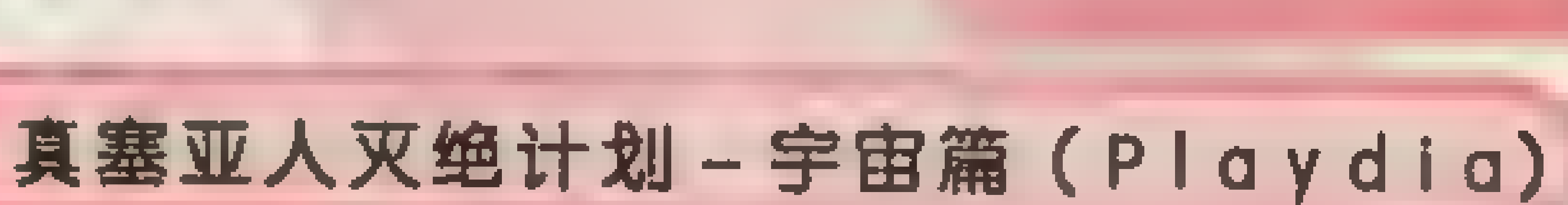


在笔者看来“真武斗传”是龙珠对战游戏中最出色的，游戏的分屏画面相当有魄力，角色的刻画忠于原著，非常有亲切感。在模式方面，有故事模式和撒旦模式等。顺带一提，游戏中部分场景的物品能被破坏，大家找找看。

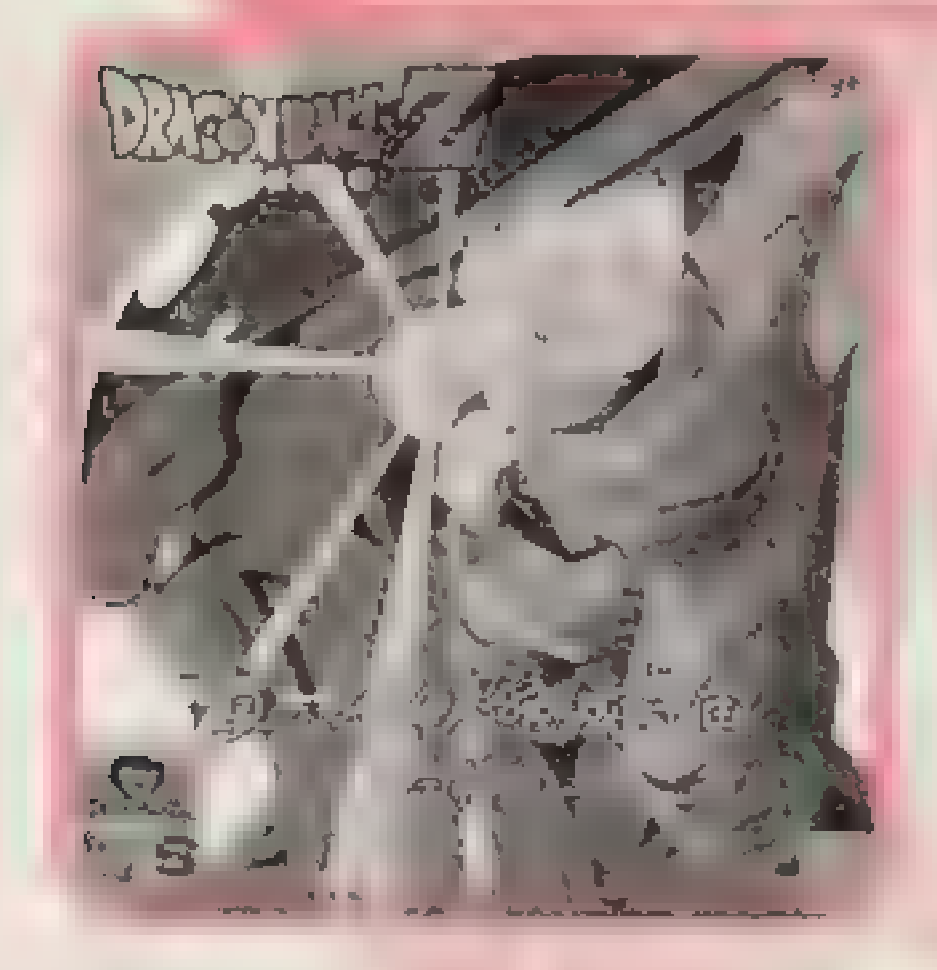


真塞亚人灭绝计划－地球篇（Playdia）

Playdia是什么东西？大家可能对这个名字非常陌生，笔者找来了一幅主机的图片，大家看看有没有印象？游戏玩法非常特别，玩家先是观看动画片段，当出现选择画面后，玩家要意选择角色的攻击方式，接下了的就是继续观看故事的发展了。



真塞亚人灭绝计划－宇宙篇（Playdia）

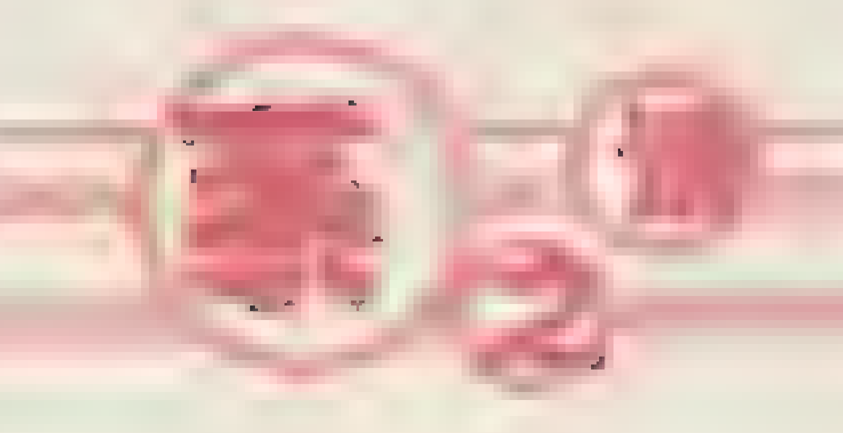


紧接前作的剧情，故事中讲述了悟空带领Z战士回到一百年前的贝吉塔行星，并了解到真正的塞亚人灭绝计划。游戏中登场的都是些原创的新角色，众龙珠谜也未必见过他们。游戏玩法还是以动画加选择攻击的方式。

悟空传说（GBA）

第一款登陆GBA的龙珠游戏，因为现在老美正在热播龙珠动画，所以发行的厂家也变成了美国的infogrames。此作是ARPG类型的游戏，游戏开头还能播放一段经典的动画。就游戏本身而言，可以说是不过不失之作。







龙珠卡片对战（GBA）

龙珠的热潮在美国真是非常惊人，在之前推出的ARPG式的游戏热卖5万套后，infogrames决定再接再厉，因此就诞生了此作。游戏的玩法是纯粹的卡片对战，整个游戏的画面只能看到对战角色的头像和那些卡片，笔者对此作不太感冒。

传说中的超战士（GBC）

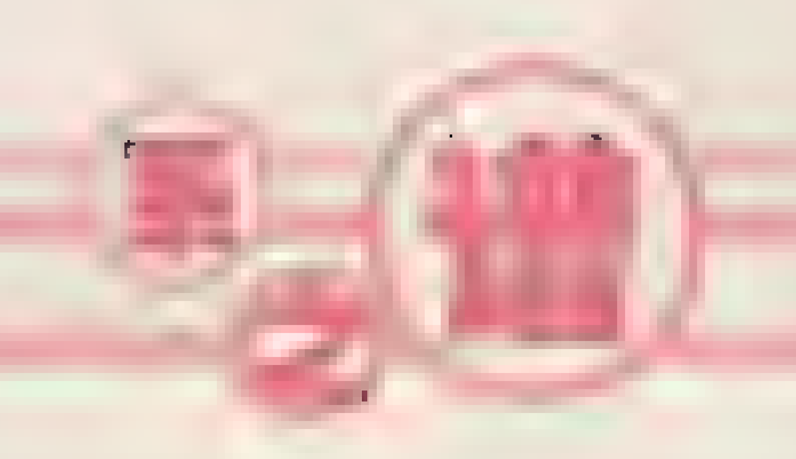


游戏的制作权终于回到了日系厂商BANPRESTO的手里，笔者还是喜欢日式游戏，游戏的玩法是卡片对战的战略型RPG，游戏故事方面，此作是把整个龙珠故事都收录其中，也就是是由童年的悟空开始直打败魔人布欧。

传说中的超战士（PS2）

玩家可以从图片中看到这个再次由infogrames开发的龙珠最新作是一款全3D的格斗游戏，和游戏故事背景一样，玩家可以在天下第一武道大会中和平原上等不同地方对战，官方暂时公布的只有这些，一切游戏相关的资料要等到游戏发售后才能清楚。





超级对战1代（ARC）



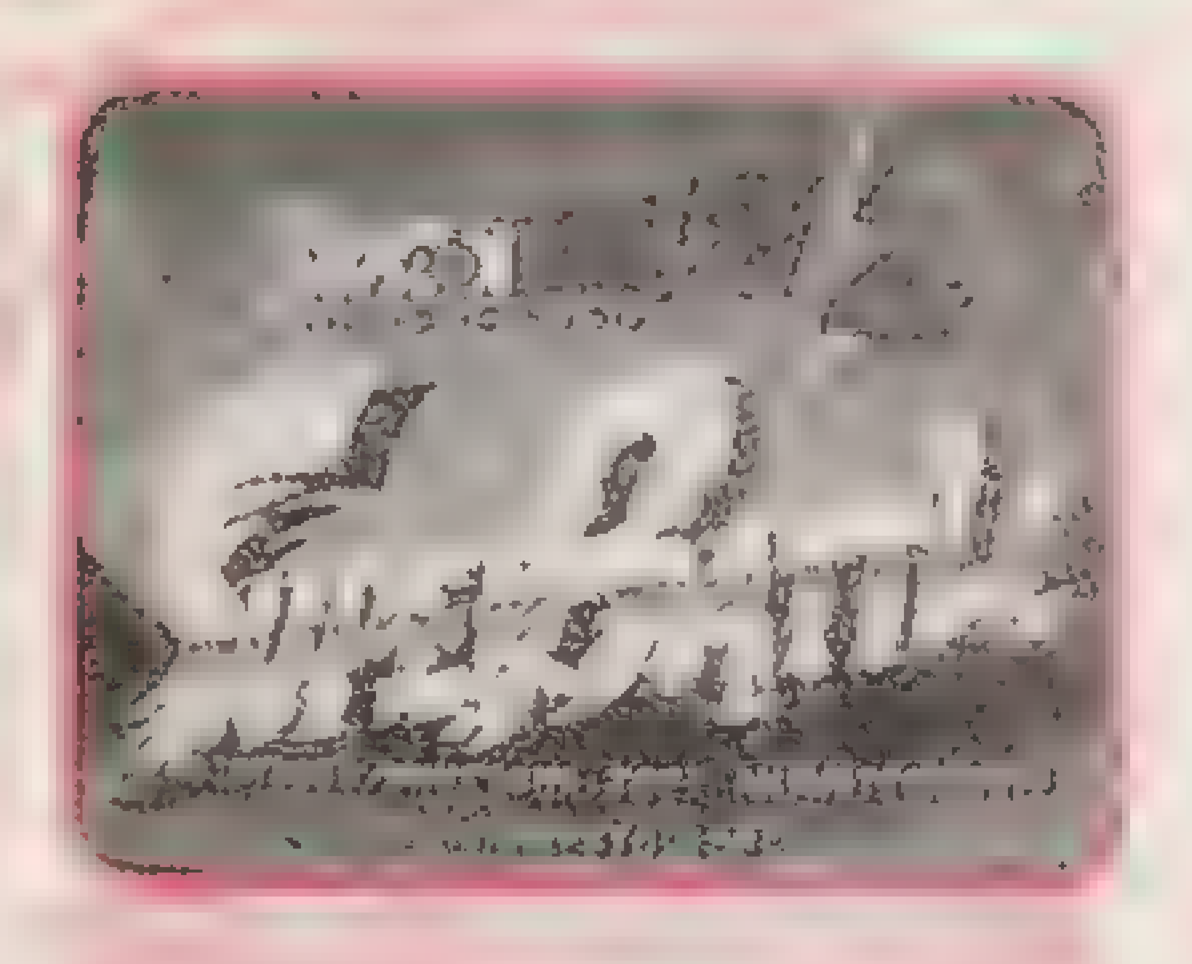
这是一款国内很少见的街机，它还是街机上首次出现的龙珠对战游戏，此作的游戏ROM好像暂时还没有，更不用说模拟了。此街机的框体很特别，是一个机器人的造型，真想不通这造型和龙珠有什么关系？

龙珠V R对战（ARC）



对于这游戏，笔者也没多少认识，只是在翻查资料的时候得知有这么一款，游戏采用了分屏式的对战系统，就像游戏的名字“V.R.V.S”，玩家在模拟器上还暂时无法玩上它，因为游戏的ROM同样是欠缺的。

超级对战2代（ARC）



连MAME0.61版还未支持的游戏，游戏玩法是2D格斗，出场的人物包括了所有著名的Z战士。因为是街机版的缘故，相信交待剧情的画面部分应该不多。笔者非常期待MAME能尽快对此作支持，感受一下街机版龙珠的魅力。



Bid for power(PC)



这是一款由龙珠爱好者们开发的游戏，但因为是法律方面的关系，游戏最终停止了更新。游戏可以在每台200m主频、64M内存的PC上跑动。其实此作是以Quake3为基础制作的，整个游戏就是龙珠化的Quake3，怎么样，厉害吧？

卡片对战机（POCKET）



在当年，笔者的同学曾经有一台，机器还附送有几个龙珠小玩偶，此机器的特色就是配套的那几十张对战卡，而对战的方式不过是用不同的卡来刷，现在还依稀记得对战画面只不过是两排格子。到了后来，大家还发现了明星卡等也能用来玩，而且数值还挺高的。

超级塞亚人决战弗利萨（POCKET）

笔者当年十分渴望玩一玩的掌机，不过100多元的价格并不是我等贫困学生所能承担的。就在失望之际，一次偶尔的机会让笔者能真正感受它。但是这掌机的画面和玩法只不过是GAME&WATCH的级别，只有超级塞亚人悟空和弗利萨的对战，根本没有什么好玩。v

－－HA－－－ME－－－HAAAAA！！”（龟派气功！！）

尿王教你搞汉化之三

Neorosaru

在前面，我们已经找到了《天地创造》的码表，而且我想你现在应该已经知道该怎么利用码表寻找脚本了。什么？不知道？hmmm……ok，那么我们以一段具体的脚本为范例，看看如何寻找/翻译脚本。

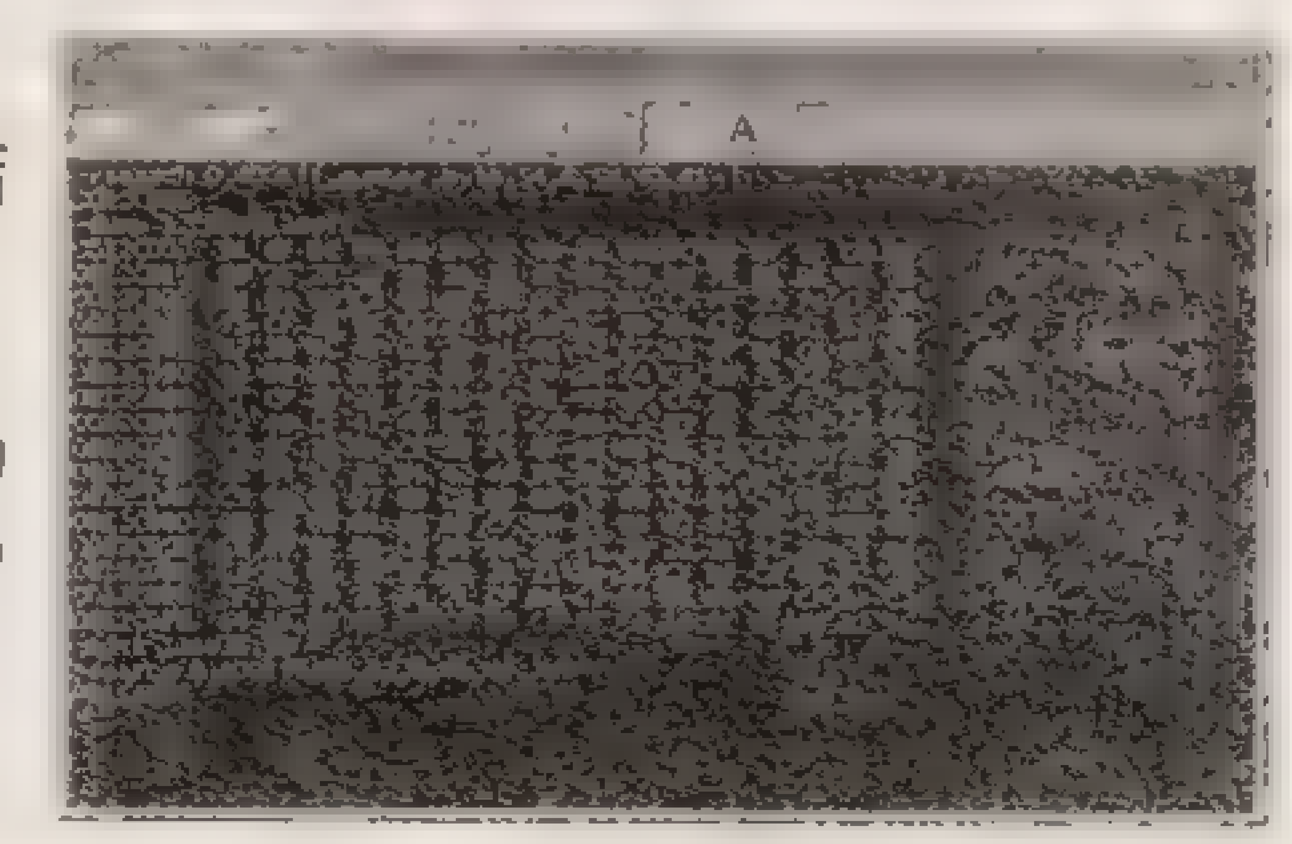
就选定这句吧（如下图），“ありがとな！”，我决定把它改成“谢谢惠顾！”，首先看看我们在前面找到的码表（注意是游戏实际的码表而不是猜测码表）：



あ：	3B
り：	62
が：	00
と：	4E
な：	4F
！：	7D

用 ROMEDIT 打开《天地创造》的 ROM，然后执行绝对搜索命令 search 寻找这段文本，search 命令的格式如下：

search <开始地址> <结束地址> <查找对象>

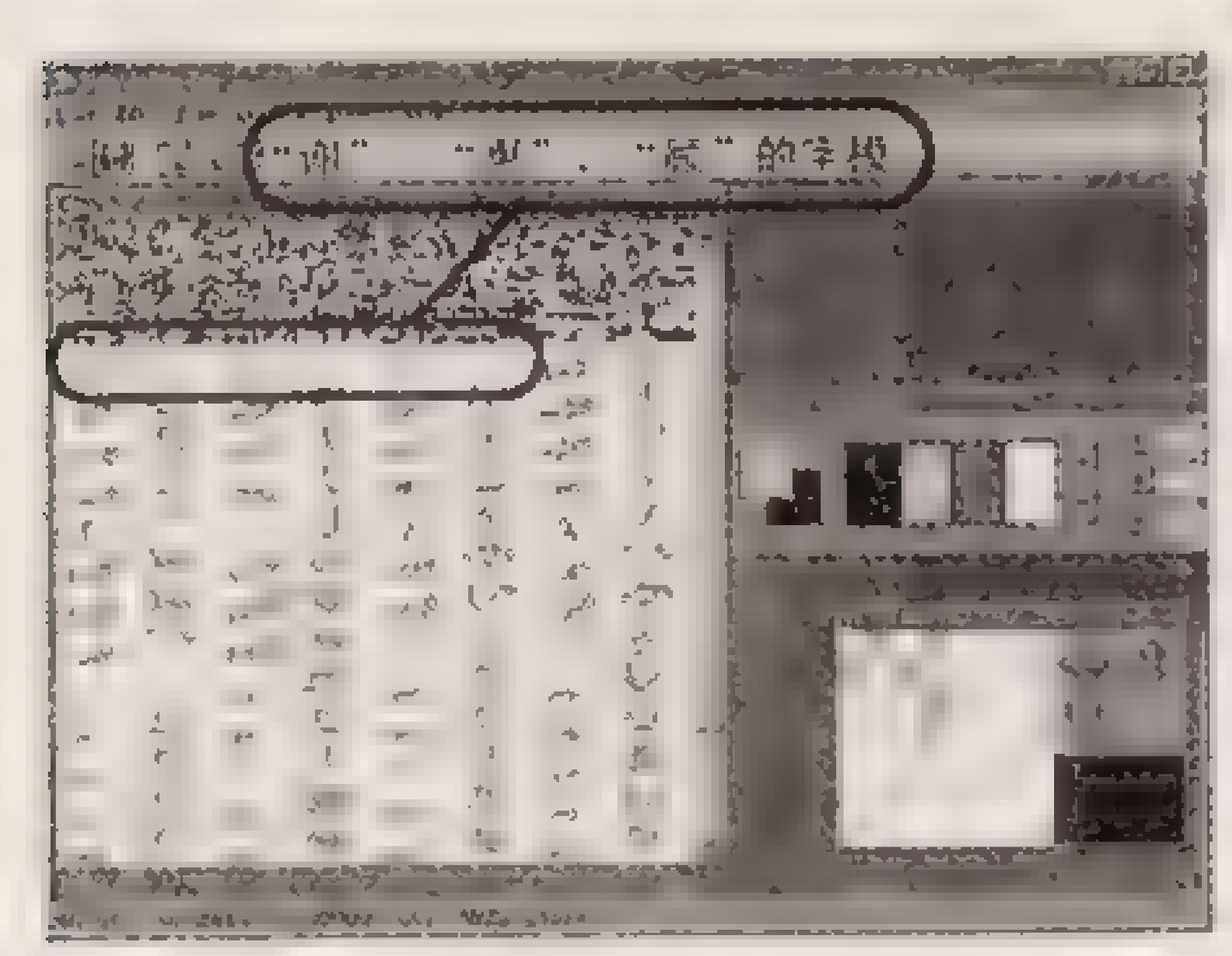


同 rsearch 一样，我们仍可将开始地址/结束地址设为 0/4001ff 来搜索整个 ROM，执行命令 search 0,4001ff,3b,

62,0,4e,4f,7d

哈！找到一个地址：15AD58，这应该就是我们的目标了。现在我们要把这句脚本改成“谢谢惠顾！”，那么，究竟如何修改呢？follow me。

首先，我们要在字库中创造“谢”、“惠”、“顾”这 3 个字体。运行我们的字库修改工具 Tile Layer Pro，打开《天地创造》的 ROM，为简单起见，我们就把字库最前面的 3 个字体（也就是“が”、“ぎ”、“ぐ”）改成“谢”、“惠”、“顾”吧，前面曾说到字库的修改方法，也就是 － 画：



这样一来，原先“が”、“ぎ”、“ぐ”这 3 个字的字模也就变成了“谢”、“惠”、“顾”。回顾一下前面学到的字库修改的概念，你大概能够想到，如果现在游戏中出现“ががぎぐ”这样的脚本，在经过我们上面那样修改字库后，将显示成什么……没错，就是“谢谢惠顾”啦！

那么再想想，前面我们找到了 ROM 中储存“ありがとな！”这段脚本的位置，如果我们把这个位置的内容改成“ががぎぐ！”，那么，游戏中本来应显示“ありがとな！”的地方又将显示成什么……不多说了，用 ROMEDIT 打开《天地创造》的 ROM，看看我们在第二步找到的《天地创造》的实际码表，有：

が：00

ぎ：01

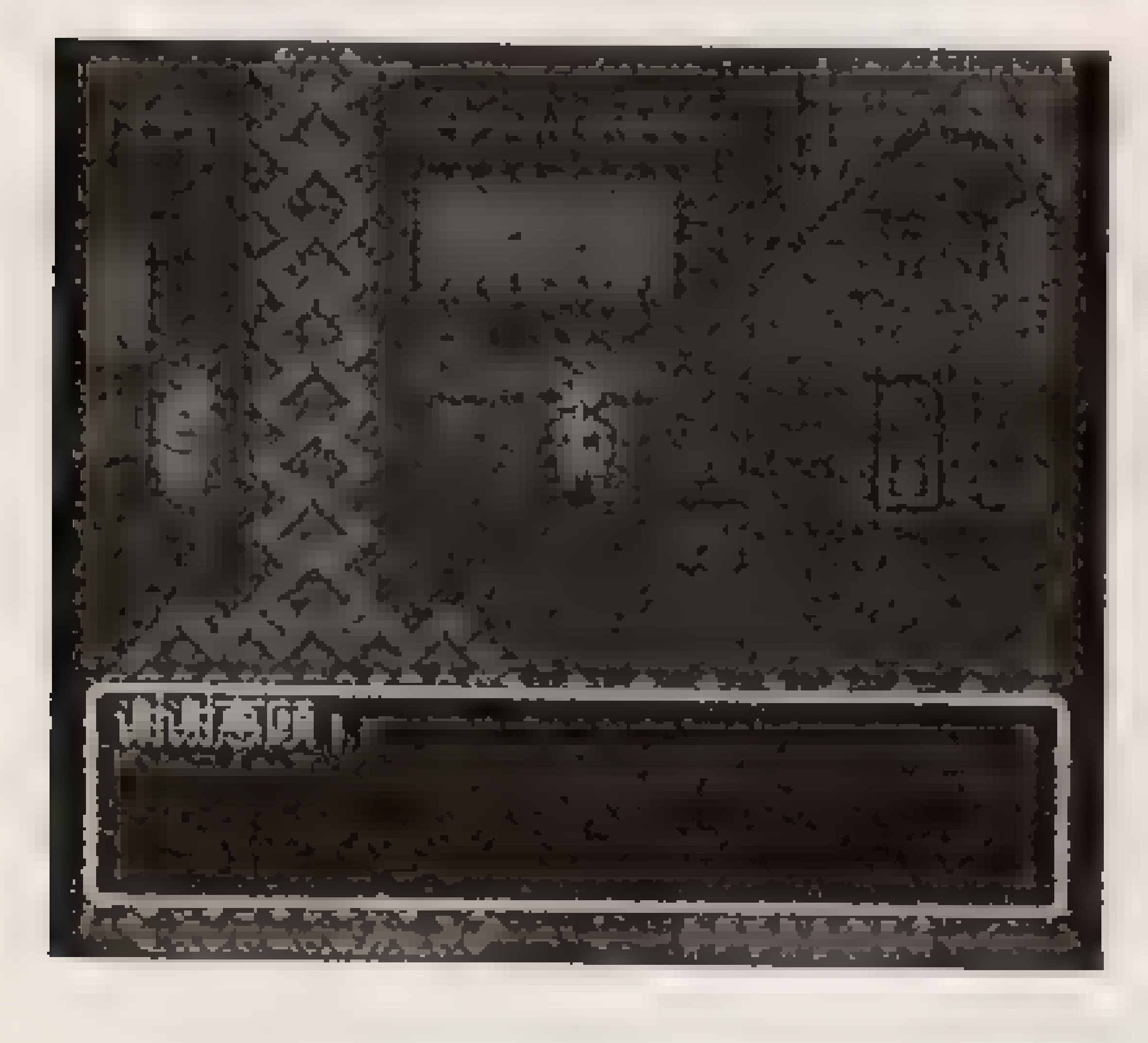
ぐ：02

！：7D

那么，“ががぎぐ！”对应的编码就是 00，00，01，02，7D。

执行 edit 15AD58, 00,00,01,02,7d,d3（注意 d3 是控制码，表示文本结束，如果不加 d3，结果嘛……）

经过这样一步，游戏中原本储存着脚本“ありがとな！”的地方如今就变成了“ががぎぐ！”了。而由于我们通过改字库的方式已将“が”的字体改成了“谢”、“ぎ”改成了“惠”、“ぐ”改成了“顾”，所以，这段脚本实际显示在游戏中就将是我们所期待的“谢谢惠顾！”啦！



OK，那么进入游戏，看看效果吧！

哈哈！成功了！汉化就这么简单！

现在，用同样的方法，你可以把游戏中你所看到的一切文本找出来翻译成中文！而当这个任务完成之后，你就等于是成功汉化完一个游戏了！

下面我们回顾一下修改这段脚本所做的工作：

1、找到字库

2、根据字库设定出猜测码表

3、利用猜测码表配合相对搜索找出实际码表

4、利用实际码表找到 ROM 中储存脚本的地址

5、在字库中画要用到的中文字体

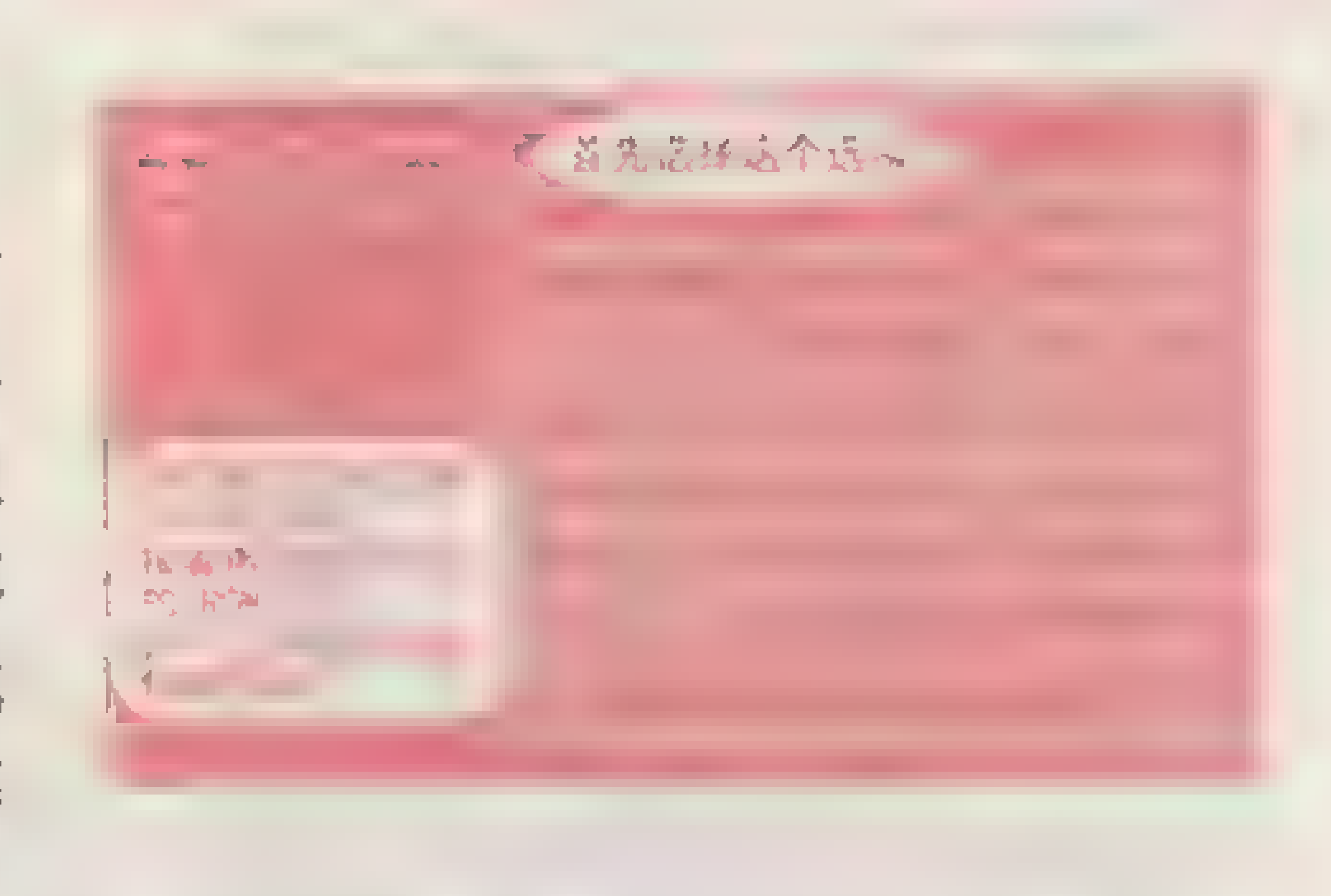
6、利用前面找到的地址修改脚本的内容

当然如果你要修改游戏中的其他脚本，就不用再重复前 3 步啦！

假如你已经成功汉化了一个游戏，那么可通过下面的方法制作你的汉化补丁，然后发布给你的玩家们：

首先你需要一个叫做 snestool 的程序，它可在 http://romhanhua.yeah.net 下载。运行 snestool，出现下面的画面：

选择 Create IPS 回车，然后选择原 ROM 回车，接着再选择汉化后的 ROM，再回车。snestool 就将为你创建后缀名为 .IPS 的汉化补丁（如右图）。



前面我们举例汉化了一段文本，如果你实际操作了，应该已经对汉化的原理有了一定的了解。不过，本文的目的仅仅让你学习汉化的最基础知识。很多方方面面的问题我们都没有提及，如果你打算深入学习汉化，那么有必要了解下面这些问题：

1、字库

我们在修改字库时，采用的是“画”的方法，实际上，一个游戏所使用的汉字数成百上千，如果一一用手画岂不会累死人？所以看看前文，现在你明白我为什么说“你最好懂一门编程语言”了吧！利用程序，读取现成的字库，再存入 ROM，轻松搞定！至于选择什么编程语言，会 C 当然最好，不过实际上只要会用最基本的 Quick

Basic 操作文件就可以了。

另外，我们通常说到字库时，还有一个字模尺寸的问题，字模尺寸可以简单理解为“每个文字显示在屏幕上到底有多大”，通常的表示方法是 MxN，M 表示字模的宽度是多少像素，N 表示字模的高度是多少像素。例如，《天地创造》使用的是 12x12 的字模，表示《天地创造》中每个文字占用屏幕水平 12 像素、垂直 12 像素的空间。在设计我们自己的字体时，如果按照游戏本身的字模尺寸设计，将获得最佳的视觉效果。

2、码表

本文说的码表搜索方法可以说是最经典的了（而且还包含很多我的汉化经验，我写了很久的！其实我对那一部分也很陶醉……）。不过，有一点你一定要注意：在前面的例子中，我们其实一直都假设文字的编码是单字节长度。但是在实际情况下，其实很多游戏的文字编码都是双字节的，

因为如果每个文字对应一个编码，而编码如果又是单字节的，由于单字节的数值表达范围仅仅是 0 ~ 255，那么这个游戏最多只能用 256 个不同的文字了，但一般情况下游戏所使用的不同文字数都是上千的，所以，单字节无法满足要求，很多游戏选择了双字节。（其实天地创造也只有日文假名、英文字母、数字和标点符号使用了单字节，汉字使用的则是双字节）。那么如果一个游戏选择了双字节，我们应该怎么寻找码表呢？很简单，ROMEDIT 已经针对这种情况做好了准备，前面我们曾用这条命令寻找《天地创造》的码表：

rsearch 0, 4001ff, number, byte, 54, 6, 5c, 40, 61

假如《天地创造》的文字编码是双字节的，那么上面这条命令就无法获得成功。这时使用这条命令：

rsearch 0, 4001ff, number, word, 54, 6, 5c, 40, 61

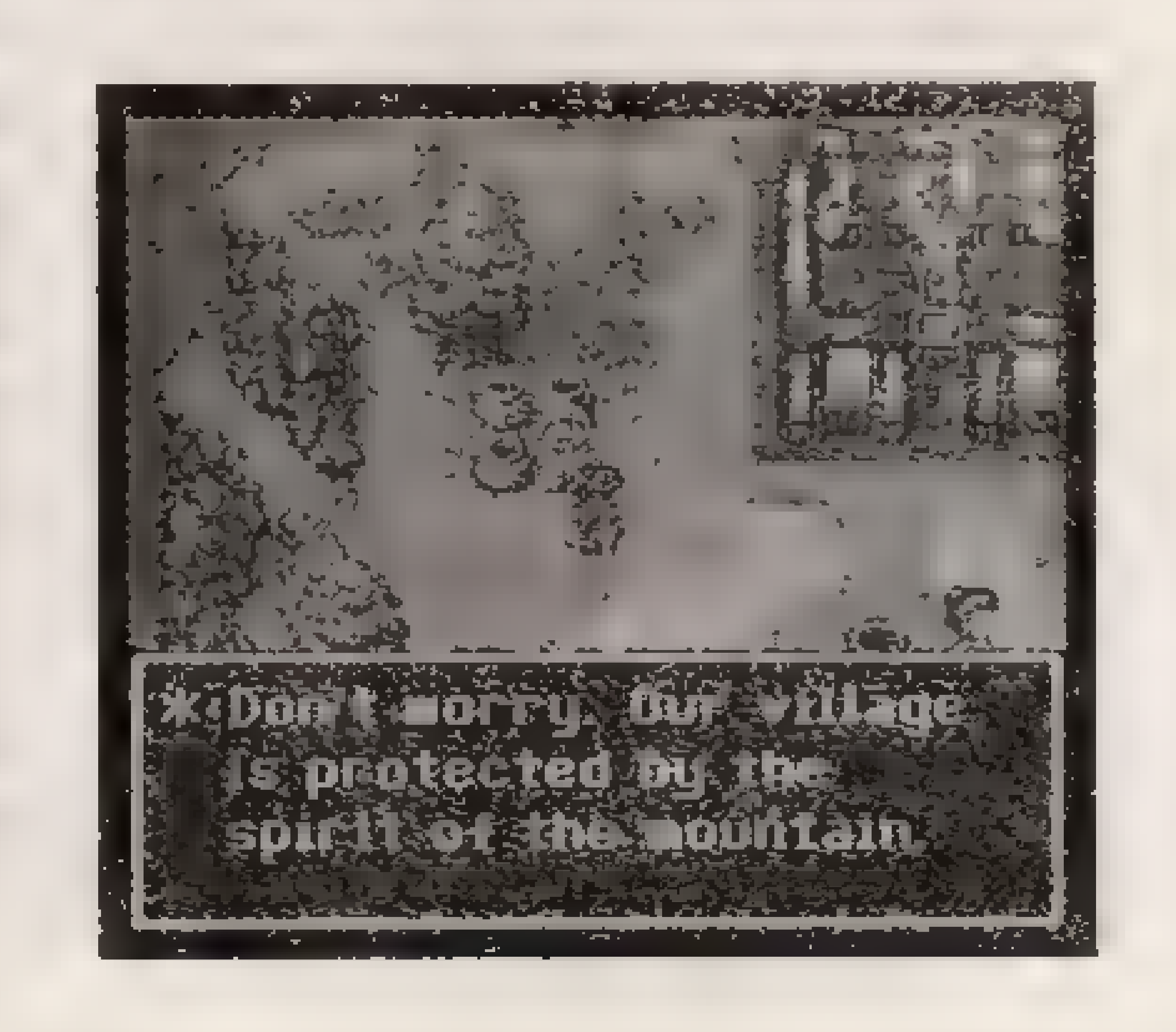
即可假定文字编码为双字节进行相对搜索。

…………上面的文字需要一点计算机编程知识，如果你看不懂，那么死记住：在用 rsearch 命令进行相对搜索时，先设第 4 个参数为 byte 进行搜索，如果失败了，就设它为 word 再进行搜索 。

3 、 脚 本

我们在前面修改脚本时，忽略了一个问题：脚本的长度。每个脚本储存在 ROM 中，都占据着一点空间，我们翻译后的脚本，其需要占用的空间绝不能大于原脚本所占用的空间，为什么呢？举个例子：比如某段脚本在 ROM 中占用 12A00 ~ 12A08 这 9 个字节。而 12A09 及其后是程序代码。如果我们在汉化这段脚本时，翻译后的句子长度大于 9 个字节，那么 12A09 及其后的程序代码将被我们的脚本覆盖，那么如果游戏程序执行到这里……天知道会发生什么事！

值得一提的是，很多游戏中都有一种叫做脚本指针的东西，它往往是一个地址，表示某段脚本储存在 ROM 中的哪个位置，而这些游戏就是通过指针来读取脚本的，对指针的修改可以非常有效地解决脚本长度的问题。不过具体的原理比较复杂，我就不多费唇舌了，这里只是介绍这么一个概念，提供一条继续深入学习的路径，相关的知识还请各位自行查找资料。





另外，我们修改脚本时，采用的方法是：首先利用码表找到脚本，然后画字库，接着改脚本。也就是说，我们在游戏中看到某句脚本，然后再从 ROM 中找到它，再修改它。乍一看这似乎很合理，但是，你能保证游戏所拥有的全部脚本你在游戏时都能看到吗？况且，这种一找一改的方式效率很低。假如能一次性把游戏中所有的脚本都找出来，待翻译完后再一次性写回到 ROM 中那该多好！没错，这才是真正“专业”的脚本汉化方法，不过怎样把游戏中所有的脚本找出来呢？除了使用 ASM HACKING 大法，一个比较通用的办法是：把 ROM 的全部内容都当成文字编码，然后把它们统统转换成相应的文字，接着从这一大串文字中寻找脚本，这很容易，因为脚本都是能读懂的通顺文本。找到后记下地址，然后翻译，全部翻译完后再按照地址写入 ROM，从而省去了一句一句寻找修改的繁琐而不可靠的操作过程。

另外在这里，我还要向大家推荐一款功能极强的 16 进制文件编辑器 – Translhextion，它可利用码表，将 ROM 中的数据自动转换成文本，以供查找 / 阅读脚本，这非常适合于不懂编程的菜鸟。不过我个人觉得这东西使用起来比较繁琐，所以我在本文中并没有详细介绍它的用法，大家可以在 http://romhanhua.yeah.net 找到它，关于它的用法，大家可以参考网络上的相关文件。

有些游戏我们用尽了所有的办法都不能找到它的字库和脚本，原因可能是因为这些东西都被压缩了。游戏程序在使用这些资源时，首先会对其进行解压缩。这样做的好处是降低了游戏的成本，但这对 romhacker 而言可不是什么好消息，面对这样的 ROM，唯一的办法就是 ASM HACKING，即程序破解。其实如果你有很好的破解水平，那么上面提到的任何问题对你来说都是小 case，不管某个游戏的字

库怎么储存、码表怎么设计、脚本怎么压缩，答案都是能在其源程序中找到的，所以，如果你要成为最强的汉化者，那么，ASM HACKING 绝对应该是你的最终奋斗目标。顺便说一句，如果你要学习游戏机的 ASM HACKING，不妨先从 PC 的 80x86 汇编入手。如果你很菜，不妨先学学 C 语言。

文章的最后，告诉大家一些学习汉化或者 romhacking 的好地方：

http://emu.cgol.net/hanhua.htm

国内最老资格的汉化组织 – 狼组的主页，在这里你能找到很多非常经典的汉化教学文章。

[illegible]

ROM HACKER 中文网。学习汉化的最佳场所，本文提到的所有软件都能在这里找到。而且这里有极其丰富的汉化资料，是学习汉化的最佳场所。

http://unknowngb.myip.org/index-s.htm

已知的第一位汉化 MM，来自香港的小芙[illegible]创办的汉化乐园。MM 就是 MM，入门文档就是比我等粗人写得好～～～～～

http://www.romhacking.org

国外的 romhacking 站，如果你能看懂英文，那么这里绝对是学习汉化的另一个天地。这里有很多教学文档，有适合初学者的，也有写给老鸟读的。而且有很多老外高手们在这里为你解决各种疑难杂症。

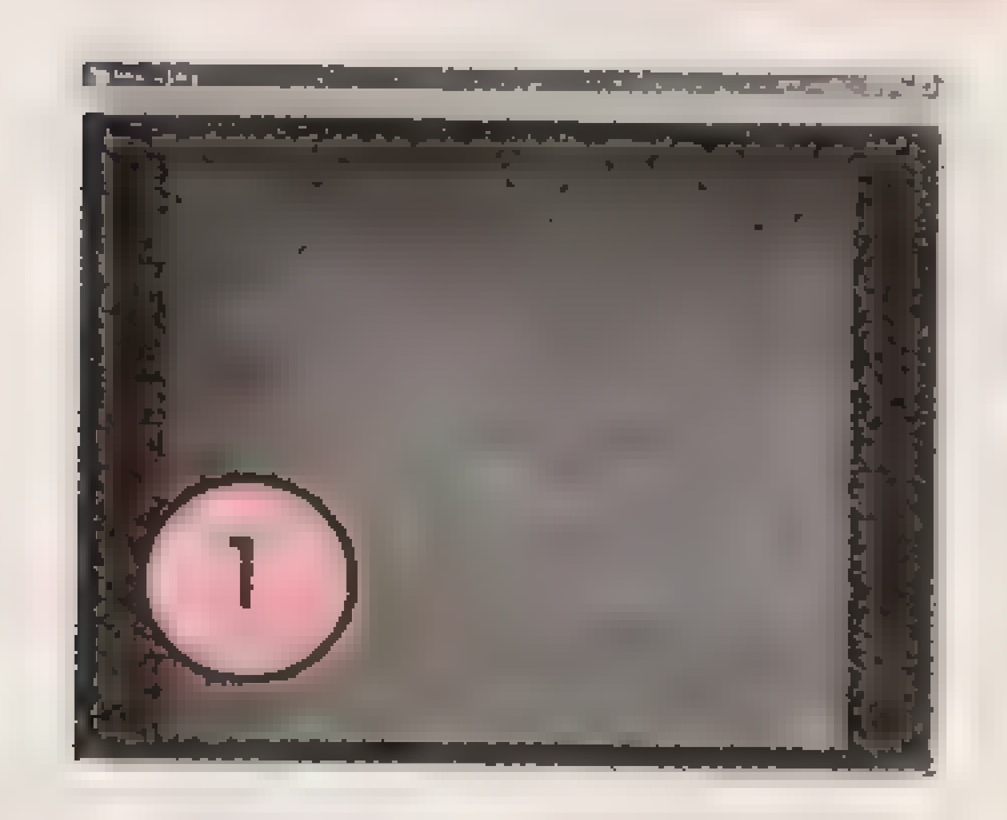
[illegible]

小弟的个人主页，垃圾特别多。唯一有用的就是小弟此人了，如果有什么实际的困难，欢迎来论坛提问！

最后，祝大家汉化愉快！我闪了！ 完

本期光盘配套教学

配合本期光盘附送的游戏，笔者特意为大家奉上所有模拟器的运行简介，希望能方便大家，对大家有用^^





mdcd 图1

首先解压iso文件，然后运行gens最新版，最后读取游戏ROM就OK啦！

32x 图1

运行GENS，读取游戏ROM便可。如果不能正常运行，只要设置好BIOS文件就可以！

pce 图2

先把解压文件，然后将MP3文件转换成WAV，然后用虚拟光驱导入CUE文件。

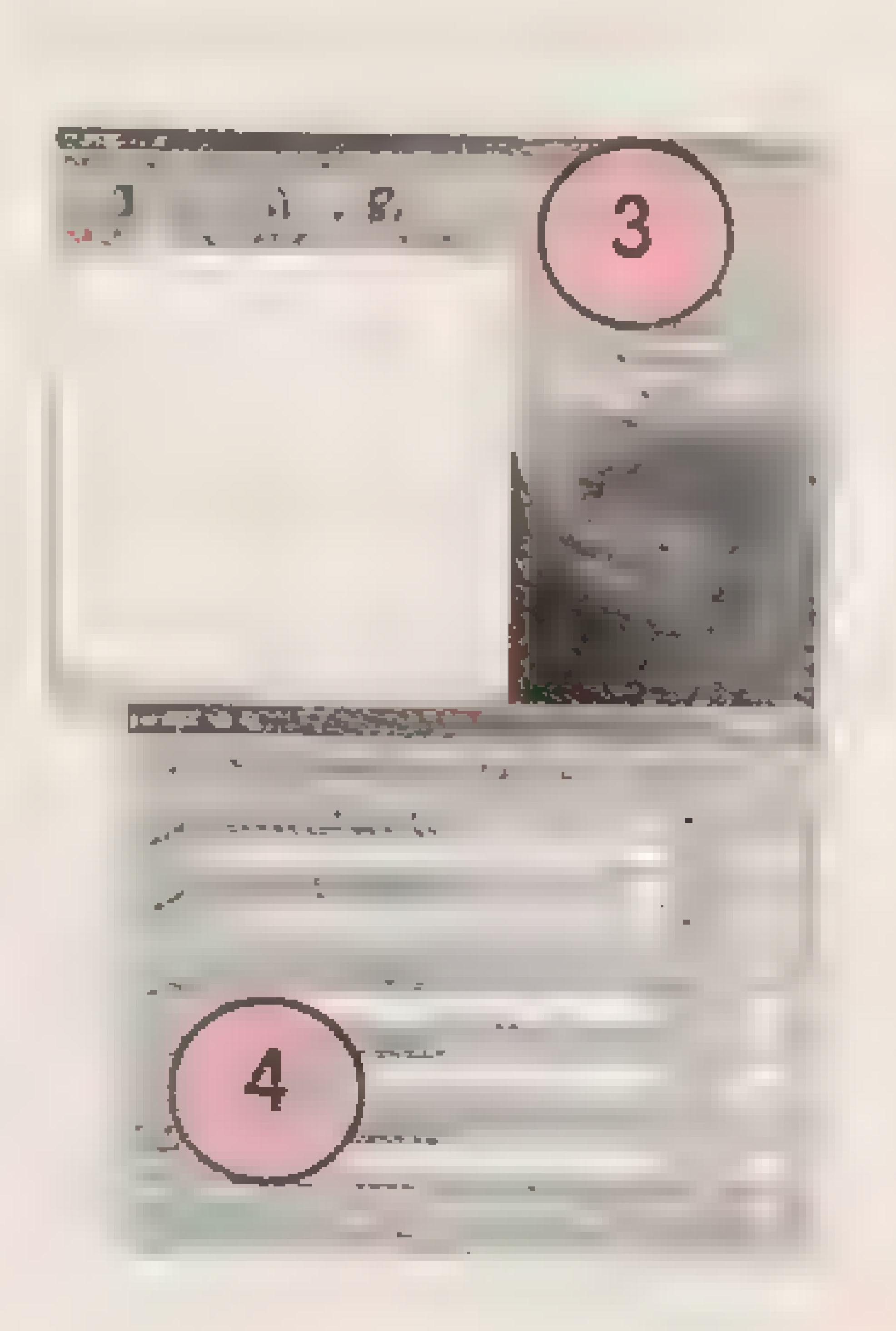
fc图3

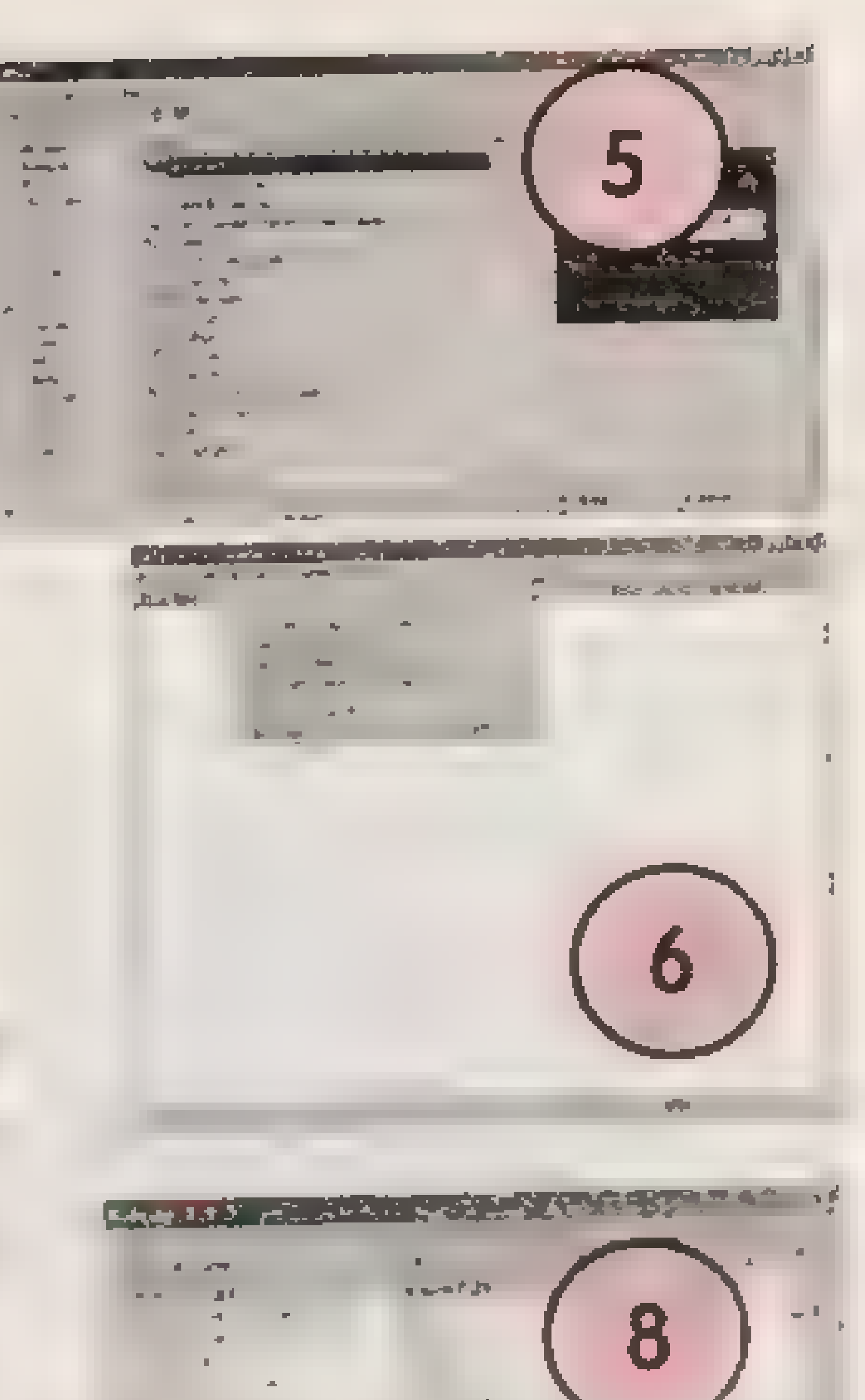
因为FC模拟器不支持ZIP包，所以要将ZIP包解开，然后用模拟器载入游戏ROM便可！

msx 图4

磁盘A/B是MSX的A磁带机与B磁带机，游戏ROM就是载入A磁带机运行的。

mame 图5



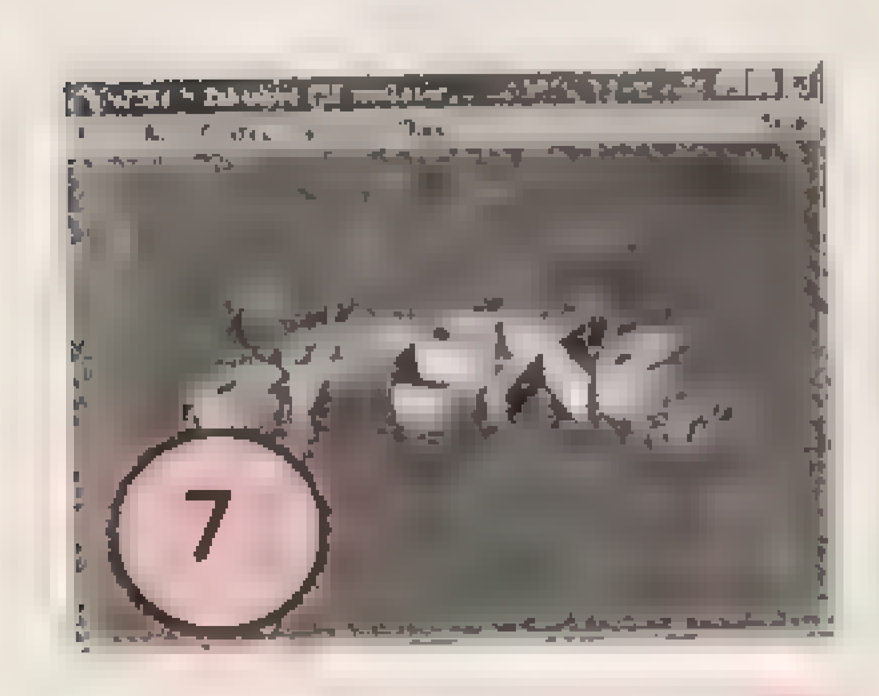


把游戏 ROM 直接拷贝到 MAME 目录下的 ROM，运行 MAME 便可以进行游戏 。

n64 图6

运行模拟器，设置好按键，载入游戏 ROM 便可。

ps 图7

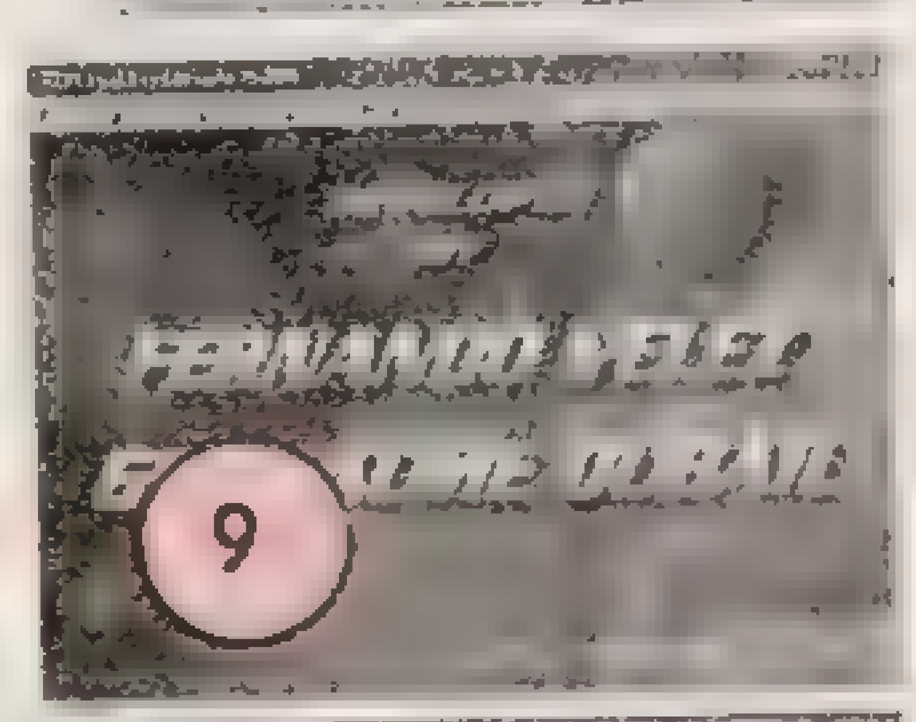


先把 ZIP 包解开，接着装载好 ISO 文件，最后用 EPSXE 进行游戏。



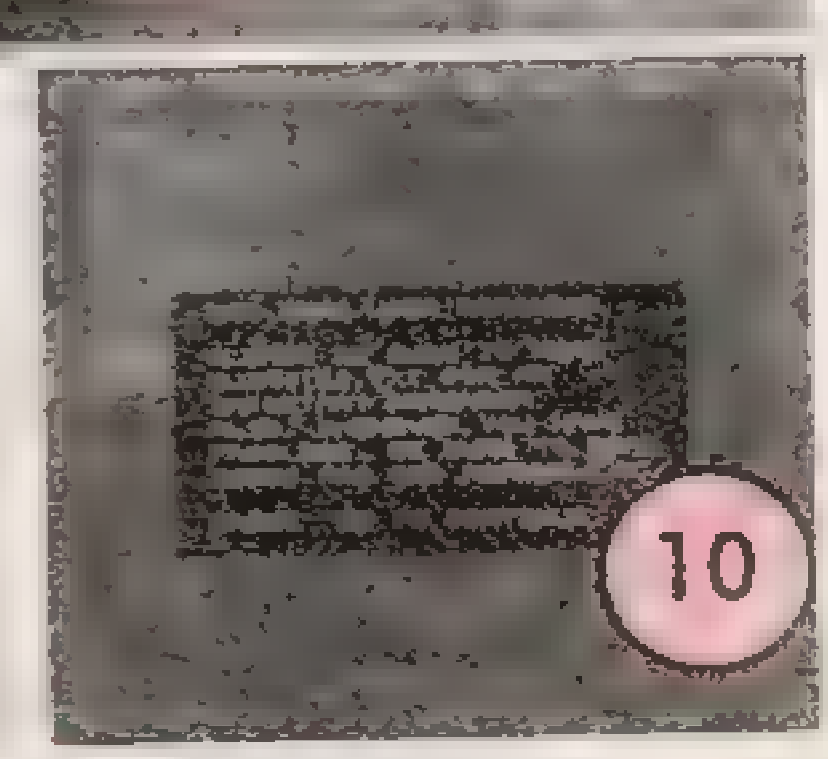
modeler 图8

把游戏 Rom 拷贝到 MODELER 目录下的 ROM，就可以运行啦！



GB&GBA 图9

简单，运行模拟器，载入游戏 ROM 便可。



sfc 图10

一句讲完，运行模拟器，载入游戏 ROM 便可。

neogeo 图11



还是那句，运行模拟器，设置好游戏 ROM 的路径，设置好遥控杆，最后载入游戏！

METAL GEAR SOLID

合 金 装 备

SOLID SNAKE（DAVID）



配音：大塚明夫

曾于METAL GEAR的威胁里拯救过世界多次的传说佣兵，被人称为“将不可能变成可能之男”。SNAKE是名拥有BIG BOSS遗传因子的试管婴儿，为人有点好色，喜欢吸烟。过去是高科技特殊部队FOX HOUND的其中一员，后来加入了反METAL GEAR财团PHILANTHROPY。SNAKE不但精通六国语言，而且亦拥有比常人高的智商：MSX年代时IQ时160，PS时代则增加到180。根据“每两集增加20”计算，到了下集他的IQ应会增至200……

雷电（RAIDEN，JACK）

配音：堀内贤雄

在《MGS2》夺去SNAKE主角宝座的可恶FOX HOUND成员，



在设定上时一名貌似女性的美男子。虽然没有实战经验，但却是曾受过 VR 训练的高质素兵士。对传说佣兵 SOLID SNAKE 有着敬仰之心。原本是 SOLIDUS 的儿子，出身于战乱国家，后来加入 FOX HOUND。因为曾有过一段悲哀的童年，所以一直不愿意向其他人提及自己的过去。顺带一提，雷电（RAIDEN）的原名为“JACK”，来自著名电影《铁达尼号》的男主角名字，于女友 ROSE 正好是一对。

HAL EMMERICH (OTACON)



配音：田中秀幸

原为 METAL GEAR 开发公司 ARM TECH 负责开发 METAL GEAR REX 的职员，SHADOW MOSES 事件后，便与 SNAKE 一起加入 PHILANTHROPY。其实他并没有入读过正式的学校，单靠网上学习便可考进麻省理工取得博士学位，后来进入 FBI 网络技术研究所 ERF 工作、其后因为行为不当而被 FBI 通缉，辗转之间来到 ARM TECH 工作。由于 HAL 很喜欢日本动画，所以有着“OTACON”这个别称（改自日语“OTAKU”，意思是迷上日本动画的人，日本人喜欢巴这种人丑化成带着眼睛、穿着印有美少女图案紧身 T 恤的肥胖青

年……）。

MERYL SILVERBURGH



配音：寺濑今日子（亦是《MGS2》OLGA 的配音）

前 FOX HOUND 总司令 ROY CAMPELL 大佐的侄女（其实是大佐与弟媳所生的女儿）。SHADOW MOSES 事件发生当日正好是她被派到该处驻守的 FOX HOUND 新兵。由于是军人家族出身，所以一直想成为一名出色的军人。事件解决后，与 SNAKE 一起在阿拉斯加隐居下来（恋人关系？）。在《MGS2 SUBSTANCE》的开发片断中却看到她的影踪，到底是什么回事？

LIQUID SNAKE



拥有 BIG BOSS 遗传因子的试管婴儿，与 SNAKE 是挂名的双子关系。由于一直认为自己是副产品而 SNAKE 才是正货（其实事实正好相反），所以对 SNAKE 怀有很深恨意。本来在《MGS》时因为 FOX DIE 而死，而 OCELOT 则把他的右手移植到自己的断手上。可是正因如此，在《MGS2》后期 OCELOT 被 LIQUID 的意志支配控制，为了对事件搞手爱国者们报复，他驾驶着 METAL GEAR RAY 开始了爱与希望的梦幻冒险之旅……

REVOLVER OCELOT



配音：户谷公次

SHADOW MOSES 事件中唯一生还的 FOX HOUND 恐怖分子，时一名使用旧式手枪的俄罗斯人。表面上时替前美国总统 SOLIDUS 做事（SHADOW MOSES 事件时也是），单实际上却是为爱国者们效命，以不明邮件“EE”将油轮藏有 METAL GEAR RAY 的消息放给 OTACON 的人正是他。SHADOW MOSES 事件后，他把死去的 LIQUID 之手移植到被忍者（GREY FOX）斩下了的右臂上，不过者却给了 LIQUID 借手还魂的机会控制着自己的身体，被迫与 LIQUID 一起展开爱与希望的梦幻冒险之旅……

《METAL GEAR》[illegible]

1980 年代后半　　于南非内陆“加索巴古”北部约二百公里，一名既被人称为英雄，又被人称为狂人的佣兵马撒那里，于该处成立了一个武装要塞国 OUTER HEAVEN。

1990 年　　为了应付地域纷争及恐怖活动，美国政府成立了一队高科技非正规部队 FOX HOUND，初代总司令为 BIG BOSS。

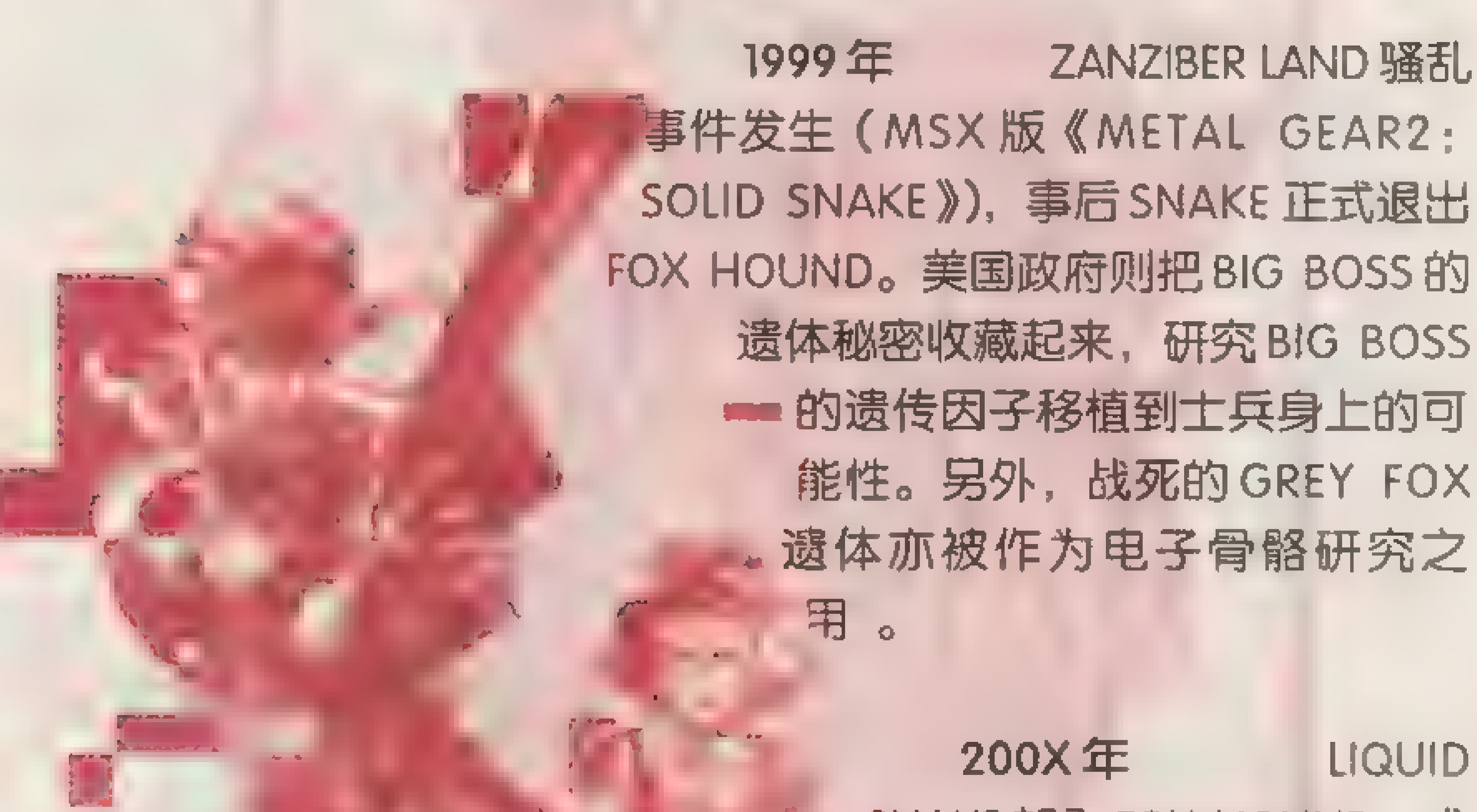
1995 年　　SOLID SNAKE 被编入 FOX HOUND。

1995年 OUT HEAVEN蜂起事件发生（MSX版及FC版《METAL GEAR》），之后SNAKE于加拿大过着半退休的疗养生活。

1995年 ROY CAMPBELL大佐有 FOX HOUND副司令升为总司令，并废除暗号制。

1997年 民族主义军事政权ZANZIBER LAND突然在中东民族自治区组成。

1999年 捷克天才科学家KIO MARV发现可精制出高纯度石油的微生物藻类OILIX



1999年 ZANZIBER LAND骚乱事件发生（MSX版《METAL GEAR2：SOLID SNAKE》），事后SNAKE正式退出FOX HOUND。美国政府则把BIG BOSS的遗体秘密收藏起来，研究BIG BOSS的遗传因子移植到士兵身上的可能性。另外，战死的GREY FOX遗体亦被作为电子骨骼研究之用。

200X年 LIQUID SNAKE加入FOX HOUND，成为实战部队的队长。

200X年 NAOMI（直美）．HUNTER加入FOX

HOUND 医疗组，负责兵士的传染性疾病的治疗。

2005 年　SHADOW MOSES 事件发生（PS 版《METAL GEAR SOLID》）。事件结束后，SNAKE 隐藏自己还生还的事实，与 MERLY 在亚拉斯加过着隐居的生活。

2007 年　SHADOW MOSES 事件搞手之一的 REVOLVER OCELOT 把 LIQUID SNAKE 的右手移植在自己的断臂上，同时他亦向世界各地的黑市纷纷出售 METAL GEAR 的技术情报，因此全世界都涌现 METAL GEAR 的改良形态，METAL GEAR 本身也不再是核子国家专有的特殊兵器。另一方面，SOLID SNAKE 与 OTACON 加入了民间反 METAL GEAR 财团 PHILANTHROPY（这组织一直被外界视为恐怖组织），SNAKE 成为了前线部队一分子，而 OTACON 则成为后勤人员，属同一组织的还有年轻女军事家美铃。

2007 年　TANKER 沉没事件发生（PS2 版《METAL GEAR SOLID2》），美国政府在现场发现一具遗体，经 DNA 证实是 SOLID SNAKE 的遗体（其实是 LIQUID 的尸体，因为两人拥有相同的 DNA）。



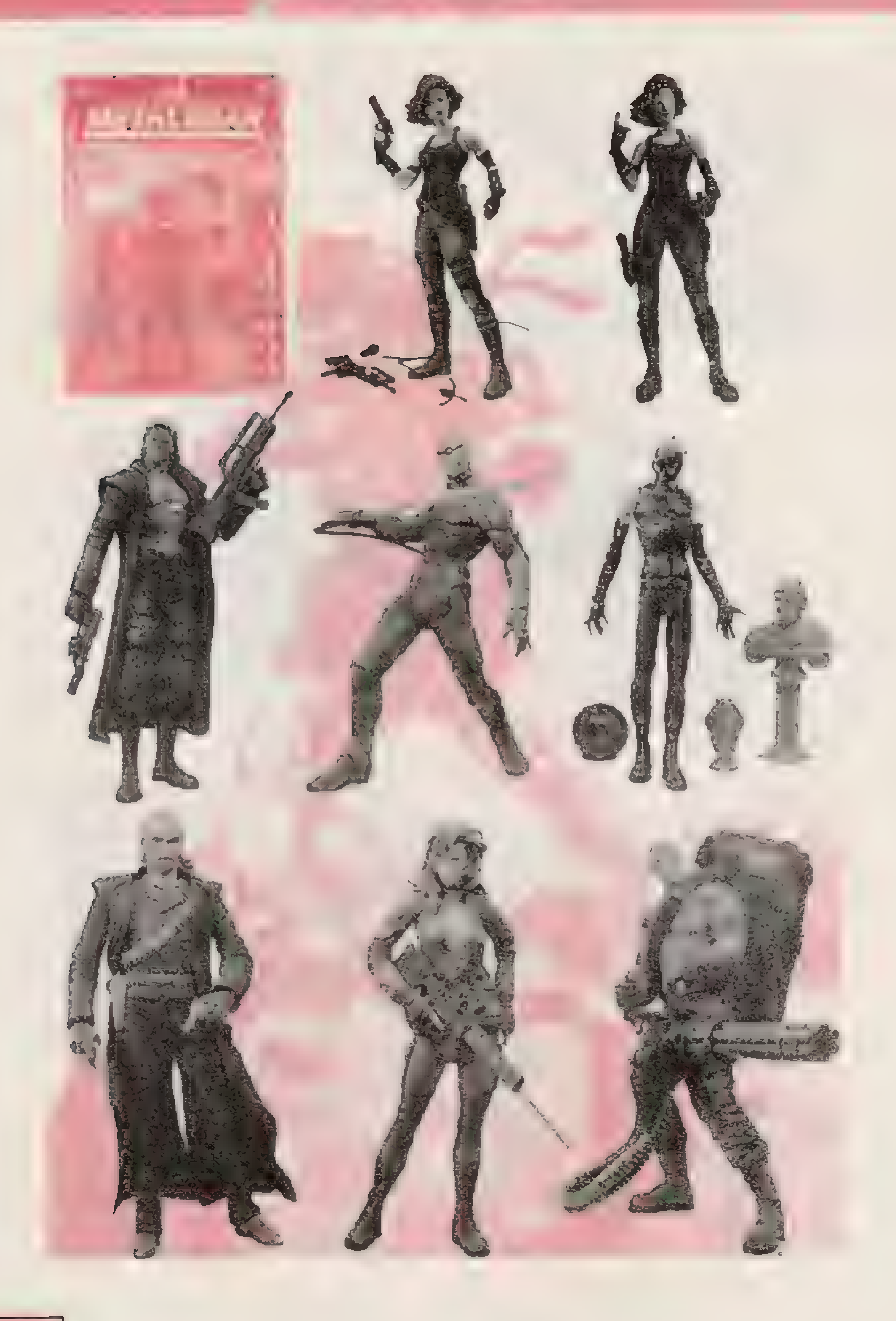
2009 年　轮船爆炸事件令大量油污流出海上，有见及此，美国政府在油轮沉没的地方上兴建一座海洋除污设施 BIG SHELL

2009 年 4 月 29 日　SON OF LIBERTY 事件发生（PS2 版《METAL

GEAR SOLID2》)，LIQUI 占据了 OCELOT 的身体，驾驶着 METAL GEAR RAY 找所有事件的元凶爱国者们报复。后来 SNAKE 与 OTACON 在曼哈顿湾找到爱国者们所在地，可是入内后发现空无一人。原来爱国者们的十二名元老已经在 100 年前死去，到底一直在背后计划事件的又会是谁呢……

METAL GEAR精美玩具

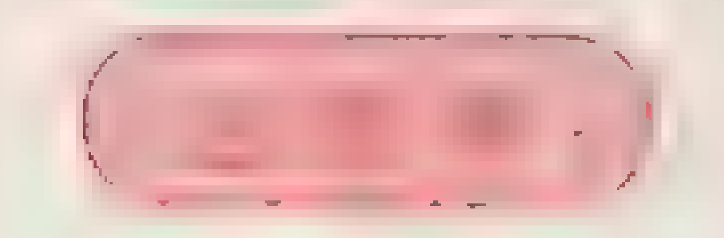




RAKUGA KIDS

涂鸦小子超强出招

RAKUGA KIDS 是 Konami 在 N64 上出品的一只非常 Cool 的 2D 格斗游戏。可能是游戏口味的问题吧，这只游戏只有日版。人物和场景的设置非常有趣，有蜡笔画和街头涂鸦的风格。游戏非常流畅及具有一流的操作手感。希望大家能尽情 enjoy 吧！





ANDY & ASTRONOTS:

星星枪 = ↓↘→＋P

火箭发射！ = →↓↘＋P

连环腿 = ↓↙←＋K

土星来啦！ = →＋MP

魔法：一球清台！ = →＋R

到月球去吧！ = ←＋R

DDJ & CAPTAIN.CAT.KIT:

街舞旋风腿 = →↓↘＋K

巨人的冲击 = ↓↙←＋K

空翻腿 = ←↓↙＋K

爆裂篮球攻击 = →＋MP

风火轮1（向前）= ↓↘→＋P

风火轮 2（向上） = ↓↘→＋K

风火轮 3（向前） = ↓↘→＋P（在空中）

风火轮 4（向下） = ↓↘→＋K（在空中）

魔法：你好，DJ 先生！ = →＋R

着火啦！着火啦！ = ←＋R

NOLA & MARSA:

我扔！我扔！ = ↓↘→＋P

俯冲攻击 = ↓↘→＋K（在跳跃时）

火星跳跃 = ↓↙←＋K

天生的芭蕾舞家 = →↓↘＋P

大家庆祝吧！ = →＋MP

魔法:灰姑娘的南瓜车 = →＋R

终于开花啦！ = ←＋R

JERRY & ROBOT C.H.O.:

触电致死之一 = →↘↓↙←＋K

触电致死之二 = ←↓↙+P

火车来啦！ = ↓↘→+K

无敌转头 = →＋MP

十环命中！ = →↘↓↙←＋P

魔法: 全自动压缩级启动！ = →+ R

好啊，我来到啦！ = ← +R

CLIONE & BEAR TANK:

发射小熊 = ↓↘→+P

滑翔的熊 = ↓↘→+K（连按）

熊陀螺 = →↓↘+P

克隆的熊 = ↓↙←+K

熊玩耍 = ↓↙←+P

熊空翻 = →+ MK

魔法: 狮子吃东西啦! = →+ R

大象火箭 = ←+R

ROY & COOLS. ROY:

滚筒机关枪 = ↓↘→+P

升天脚 = →↓↘+P

西北牛仔的马儿攻击 = ↓↙←+K

越狱成功! = ↓↘→+K (在跳跃时)

马蹄踢 = →+ MK

魔法:来吧! 蛮牛 = →+ R

上路去吧，祝你一路顺风 = ←+R

VAL & MAMEZO:

看! 炸弹! = ↓↘→+P

火鸡! 火鸡! = ↓↙←+P

看! 火箭!（向前）= ↓↘→+K

看! 火箭!（向上）= ↓↙←+K

空间扭曲 = ←↓↙+P

斗篷里的恶魔 = →+ MP

空袭！ = ↓↘→+P （在跳跃时）

魔法：喂，给我送个加料的薄饼来 = →+ R

先生，请问下去几楼呢？ = ←+R

隐藏人物：

游戏累积玩够两小时后，在选人画面时，按住 L 键选用 MAMEZO 就能用 INUZO 了，玩够五小时就能直接选用 DARKNESS 了。当然，可以选用 DARKNESS 是也可以选择它的隐藏场景作战了。

GEORGE & DARKNESS:

电锯攻击 = →↓↘+P

啊，吃饱了 = ↓↘→+K

钉球攻击 = →↓↘+K

毛球攻击 = ↓↘→+P

利爪攻击 = ←↓↙+P

扭曲空间 = ↓↙←+P

舌头攻击 = →+ MP

魔法：“把他捉住！小伙子们” = →+ R

小狗 嘟嘟 =←+R

MUDGAS & INUZO:和 GEORGE & DARKNESS 的出招一样。



步入盛夏的七月，首先是祝各位高三考生都能开开心心地过自己中学阶段的最后一个暑假。无论结果如何，都能用平常心对待。不竟高考只是我们人生的一部分，无论多重要，也只是“一部分”而已。考试的失败，并不代表失败的人生。我们要用更积极的态度去面对挫折，《MGS》的生父小岛秀夫就是一个很好的例子。即使荒废4年大学光阴，也能创作出《MGS》这样的经典大作。只要不放弃理想，机会总有一天会找到我们的。这期MG就为大家送上小岛先生《MGS》的OST。用另一种方式去领略此作的震撼吧！

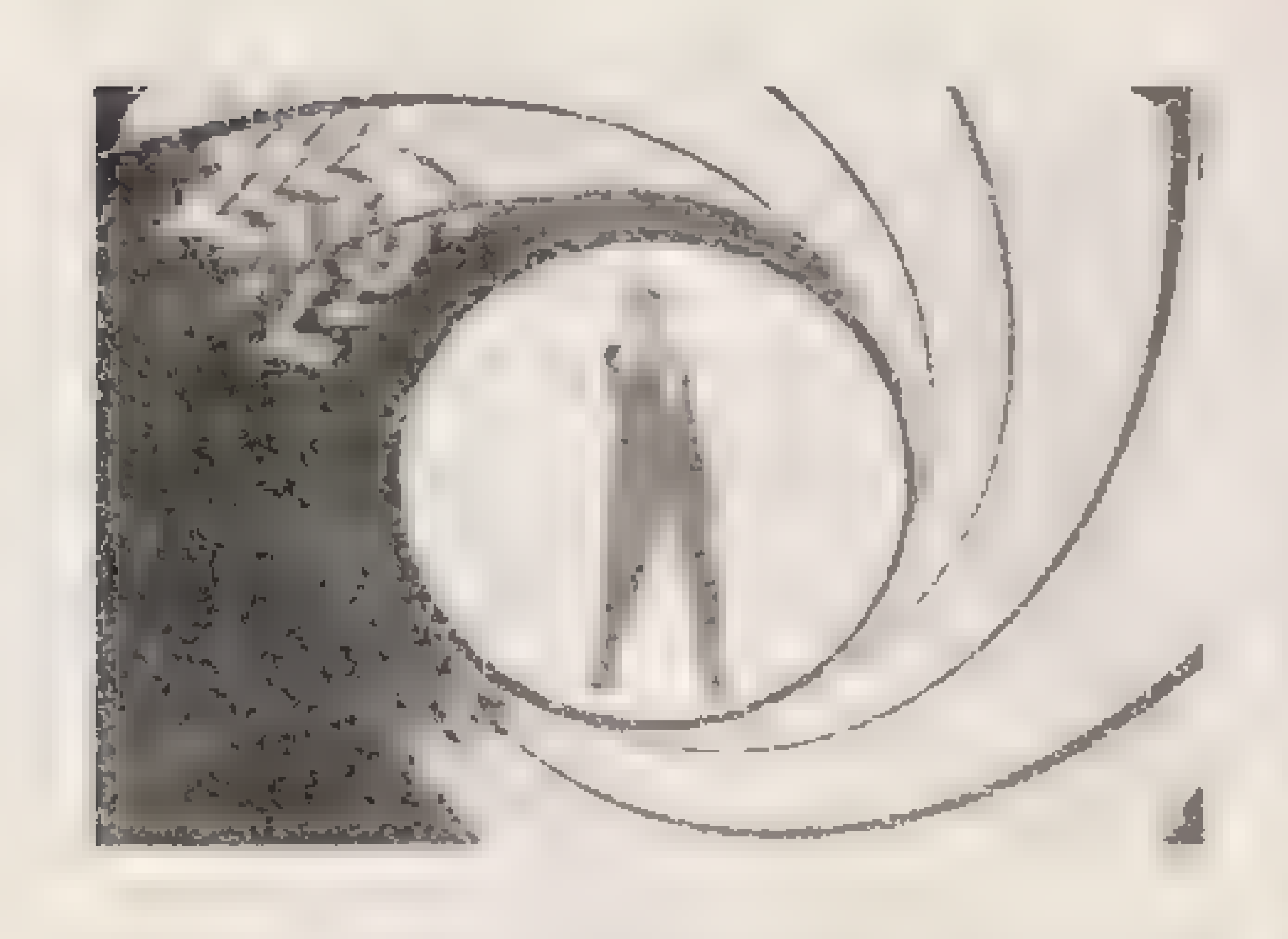


OST虽只可说是电影和游戏的附属产品，但能够独立出来作为一件“商品”，当然有它自己的商业价值。有人说“光听听音乐有什么意思？”，没错，如将OST独立出来的话，欣赏价值的确降低不少。但OST主要销售对象是对此部电影或游戏有着一份执着的欣赏者们，OST带给





人们的是一种感觉和情怀，也就是“回忆”。想从OST中找到“惊喜”是比较难的（除非里面有其他Remix的版本），这张《MGX》的OST也不例外，但相信身为SNAKE忠实FANS的你，又怎可以错过呢？



另外这期MG还为大家准备了三首Remix的作品，第一首是铁金刚007的电吉他版本，熟悉的旋律，独特的歌曲编排，虽说是作者的第一个混音作品，但功力不浅（特别是最后的一段，真是点睛之笔啊）。第二首是《Metal Gear May Cry》，灵感来自《MGS》和《鬼泣》，不听还不知道，原来两者竟可以如此相配。至于第三首嘛，这里Phil就先卖个关子，看大家能否猜处这首作品的原曲是什么。提示：某RPG大作的主题曲，由著名华人女星主唱！

最后送上《眼保健操》，让即将离开中学校门的朋友留下一份美好的回忆～～～

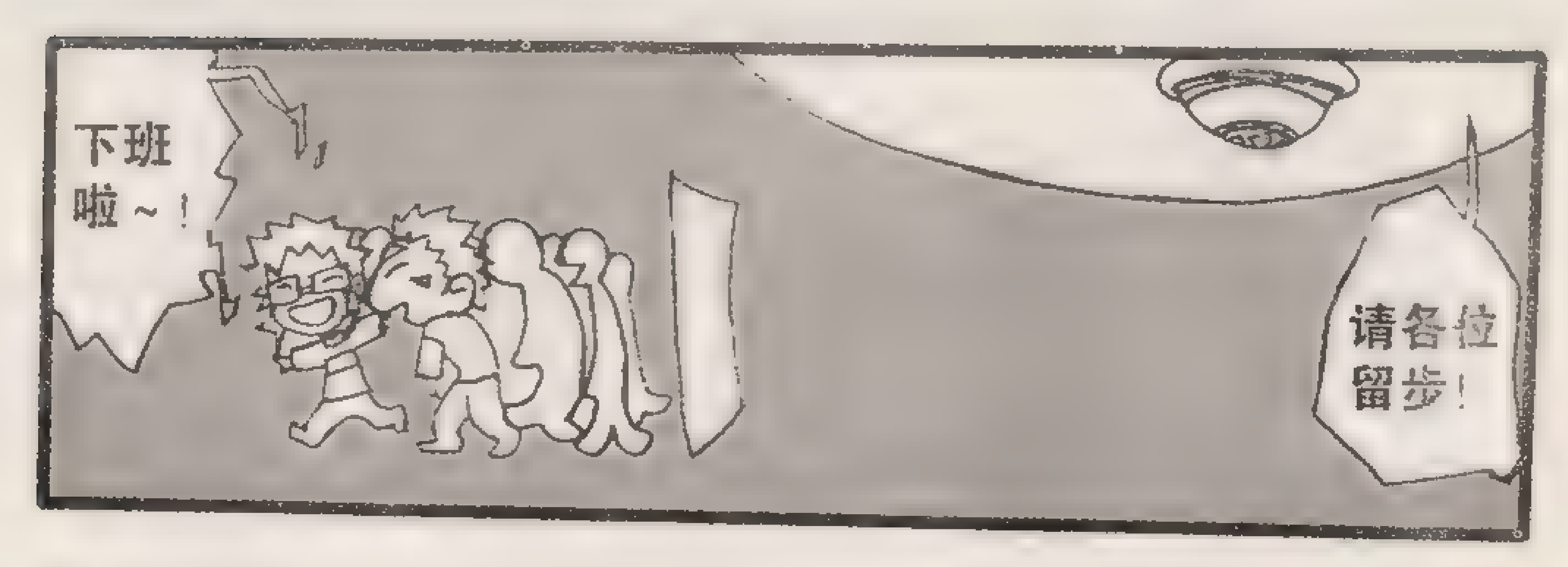
作者：F'

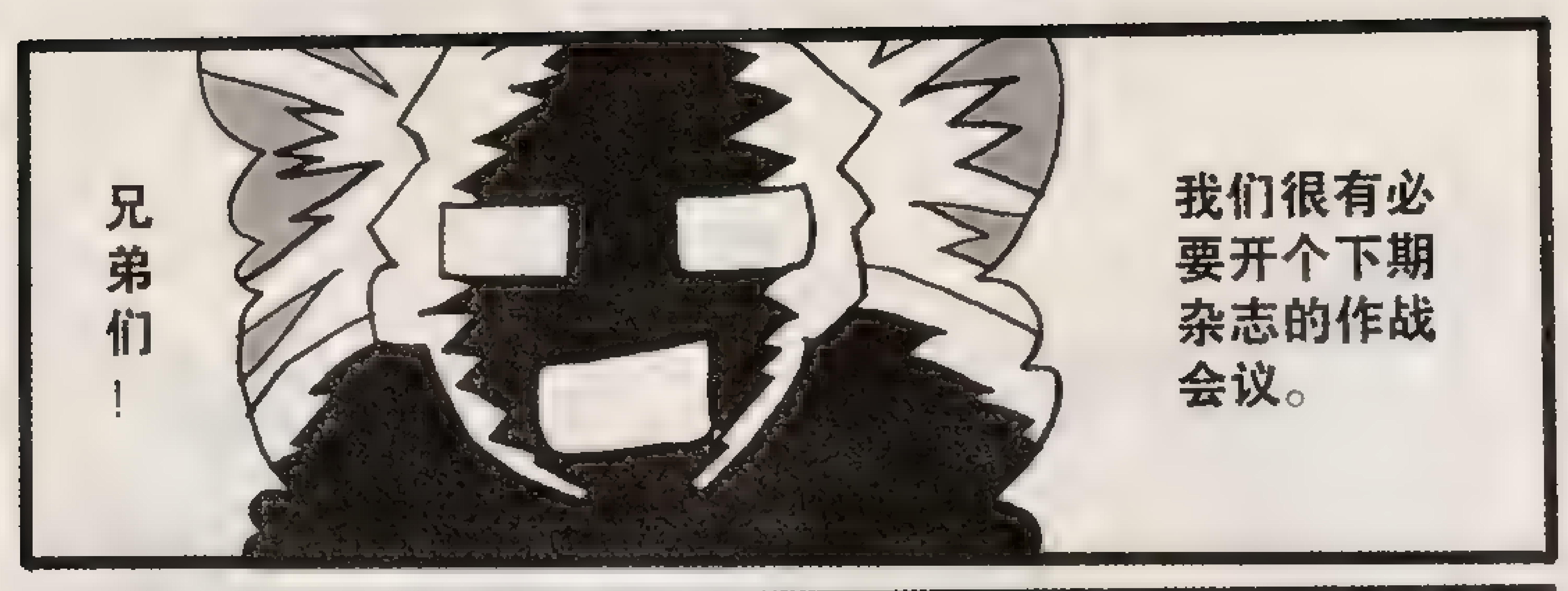
编辑工作完成啦！

我是旁白"ET小精灵"

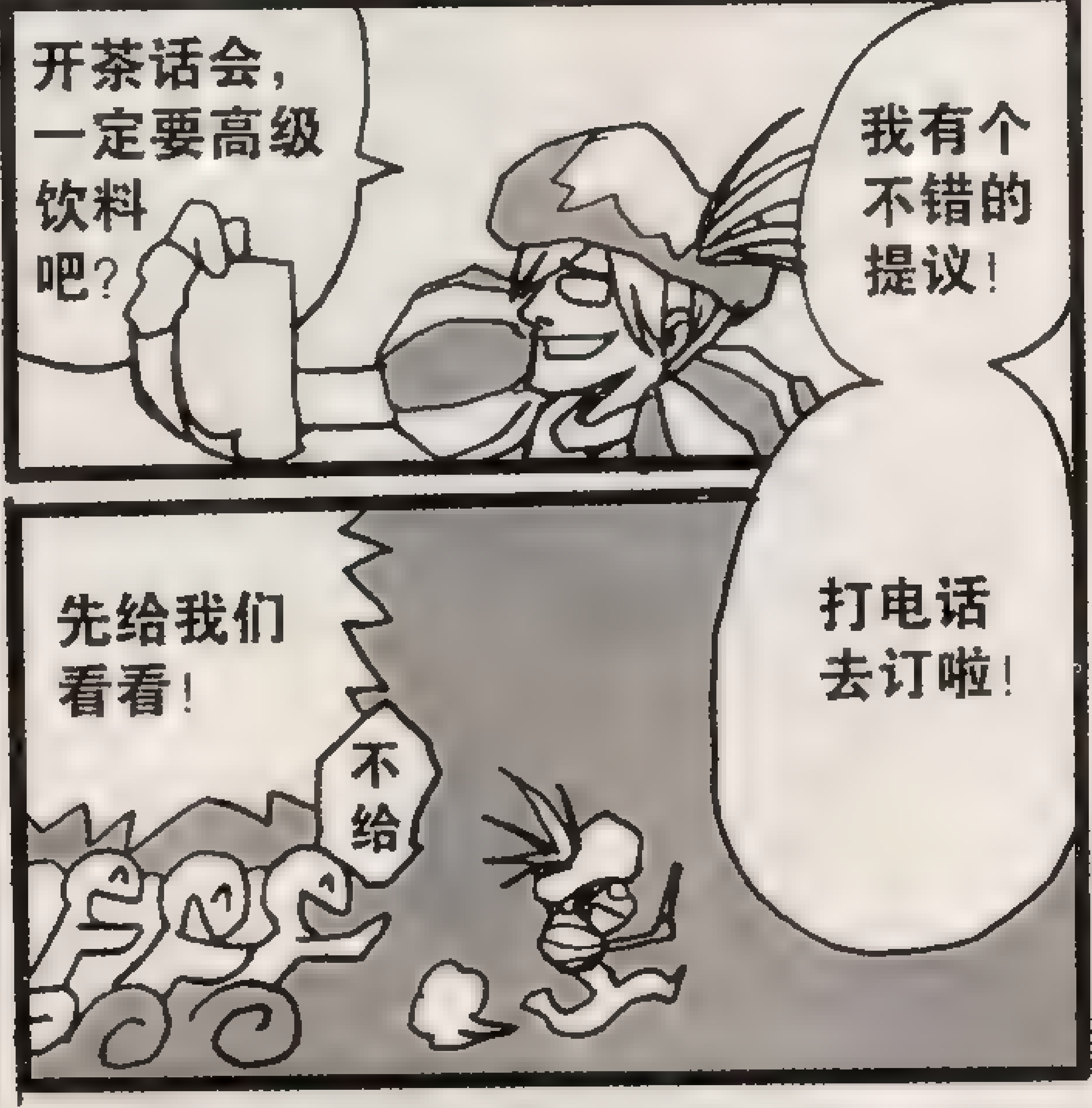


ET编辑部在2000年成立于广州，由一群EMU爱好者组成。





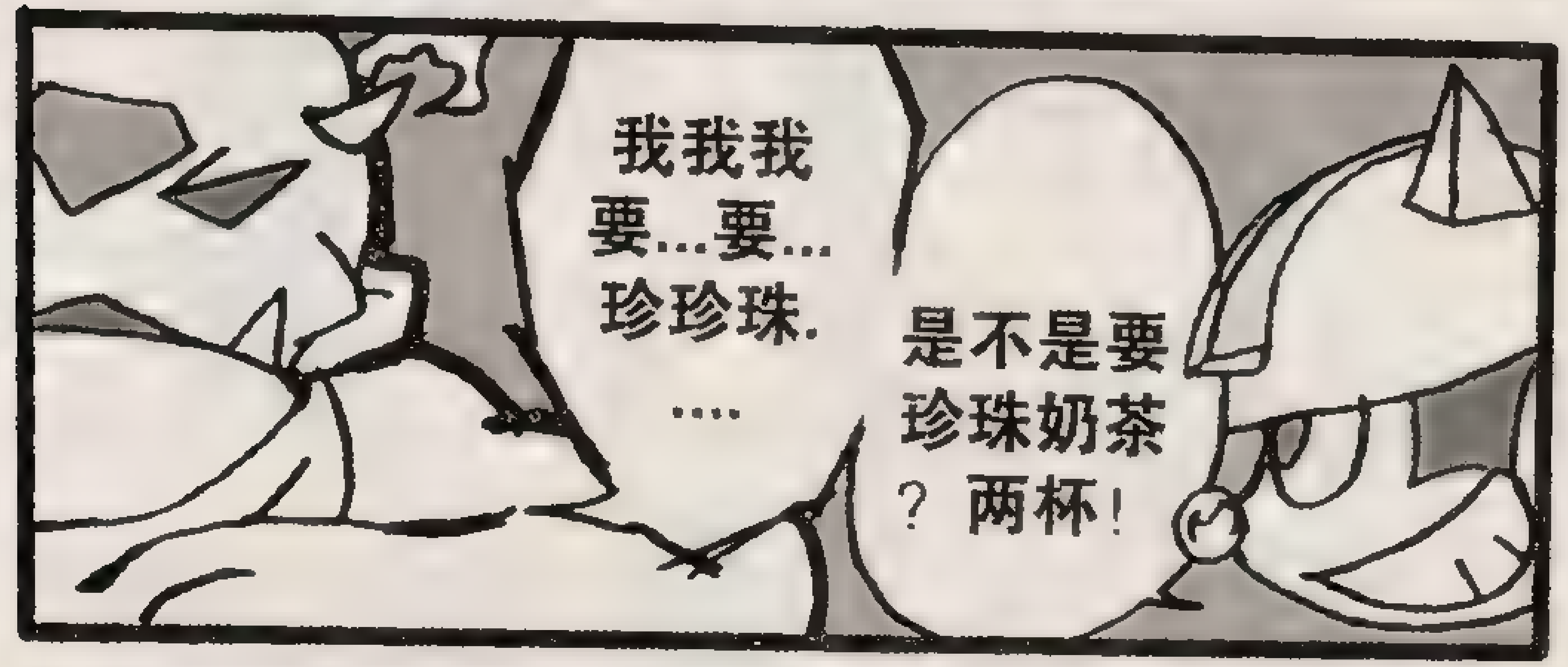


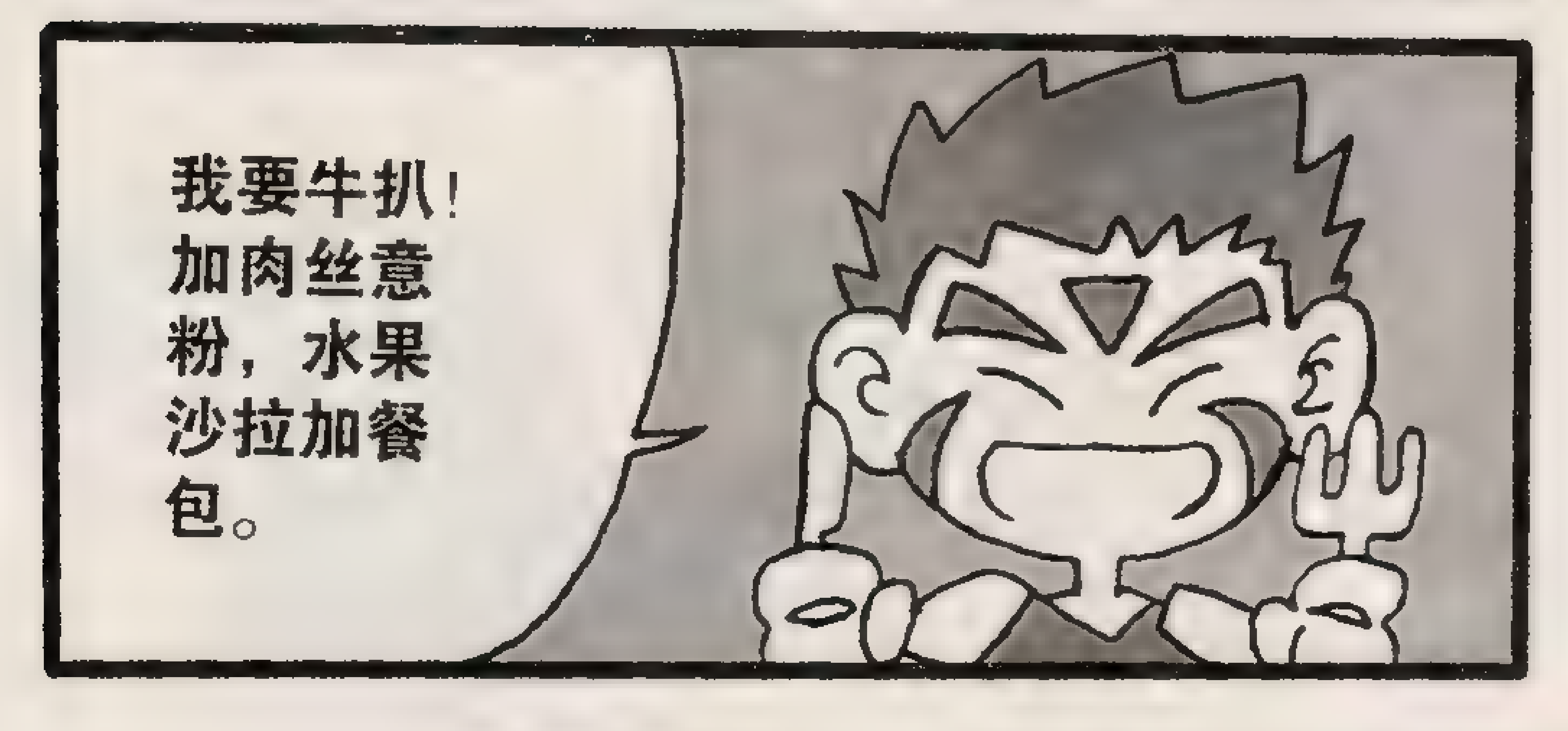


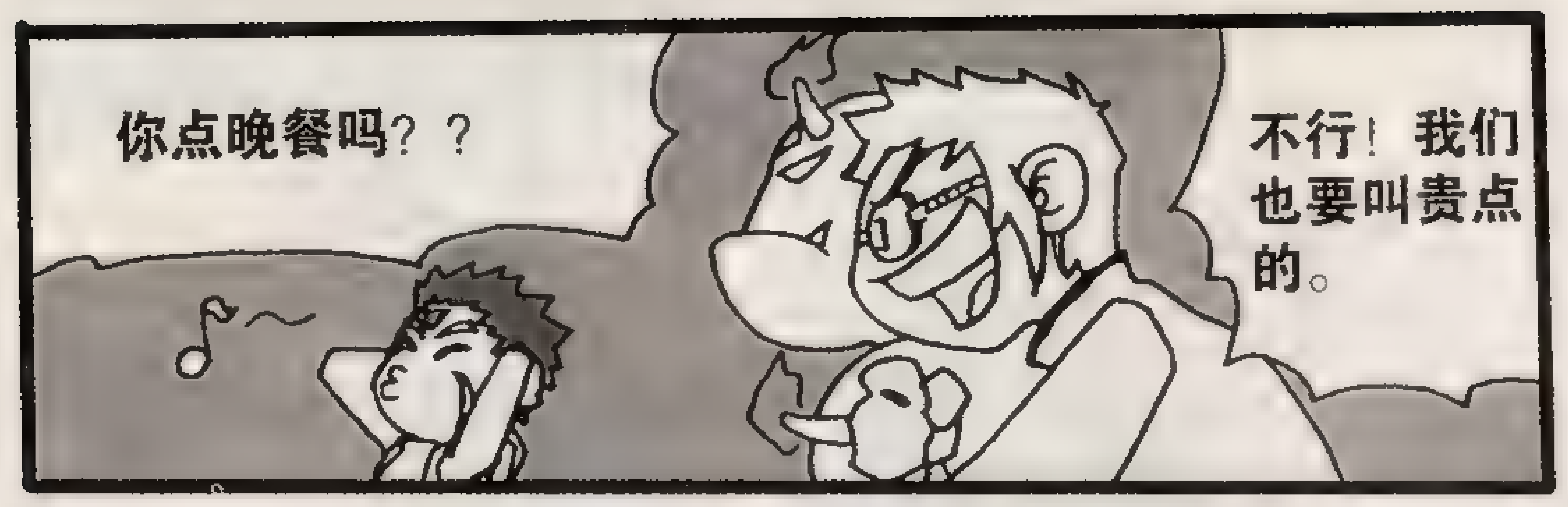


ET编辑部都是很齐心的。有着一起为某样事物产生兴趣并为之而感动的感性


我要热
奶茶。
加几
片柠檬


我我我
要...要...
珍珍珠.
....
是不是要
珍珠奶茶
？两杯！


我要牛扒！
加肉丝意
粉，水果
沙拉加餐
包。

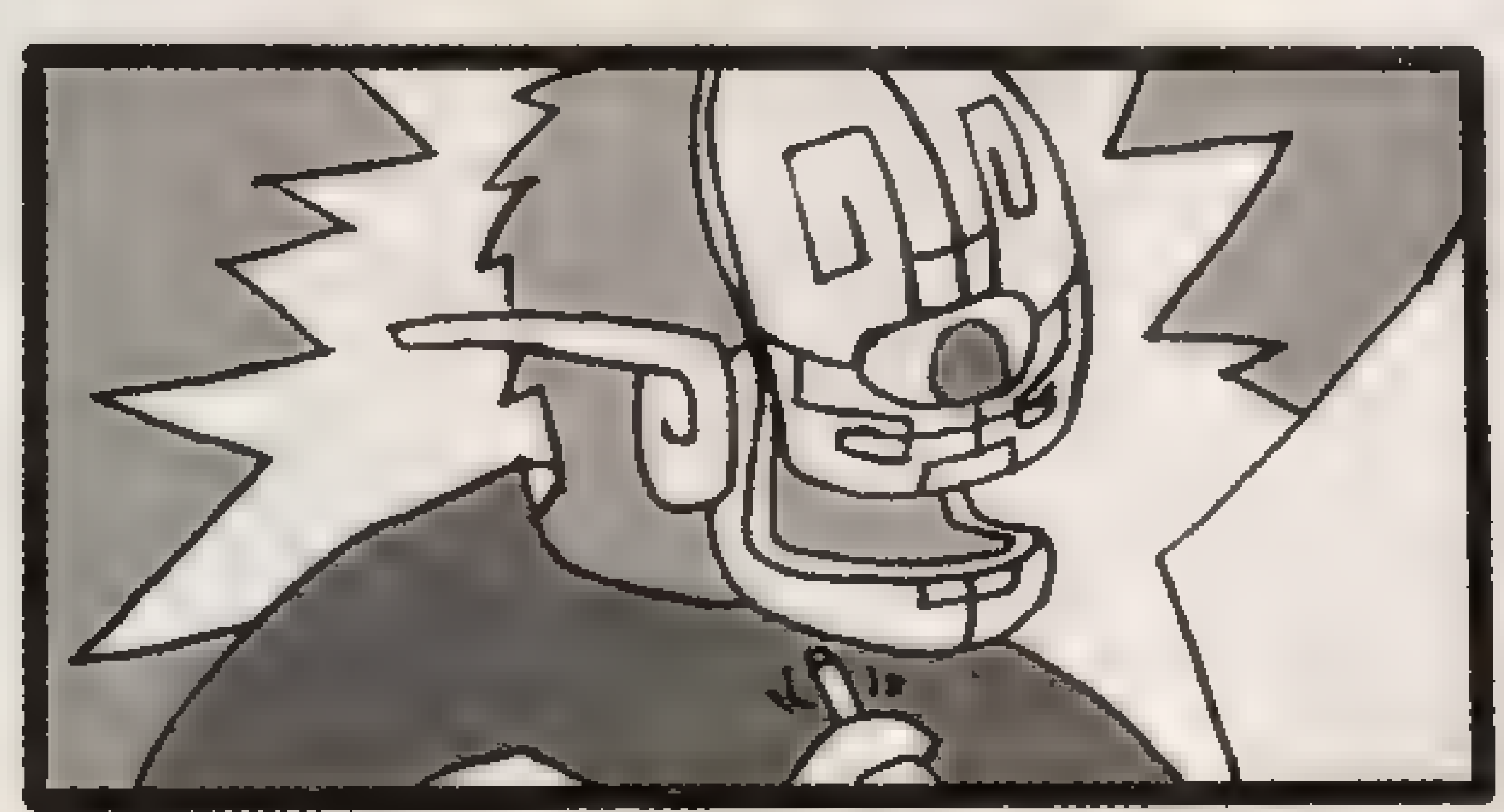


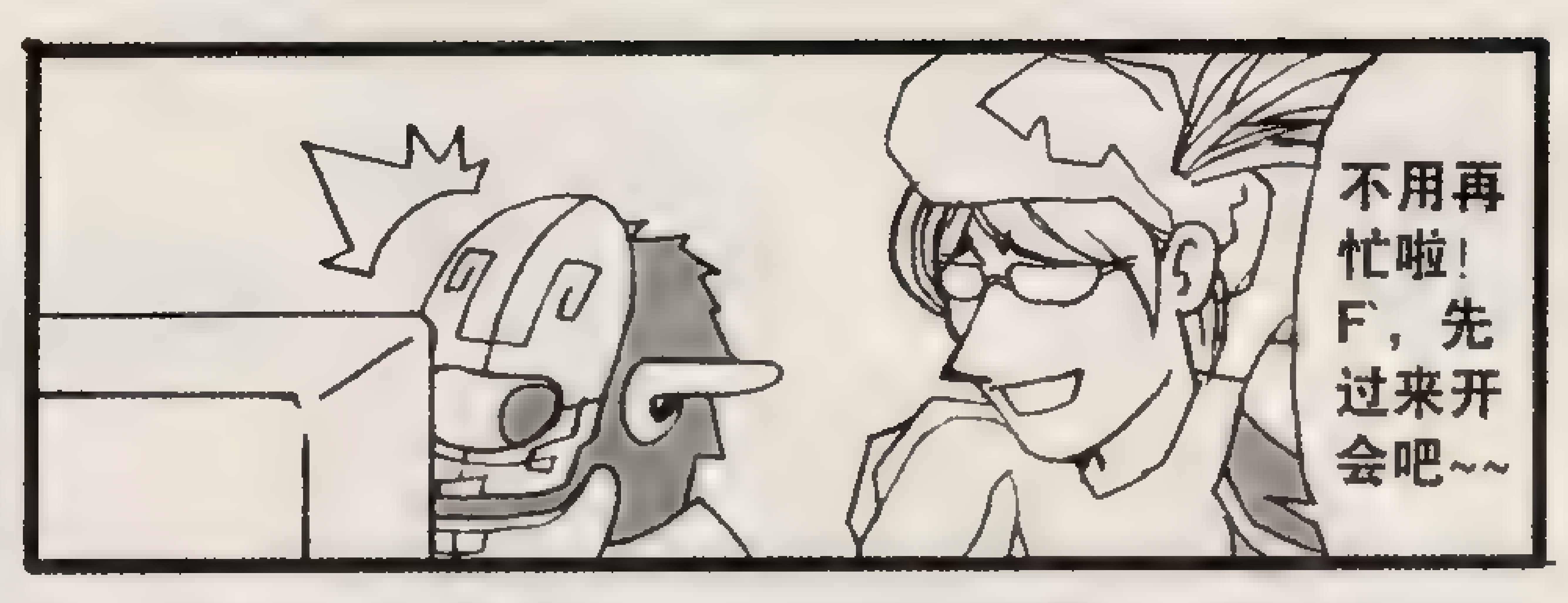


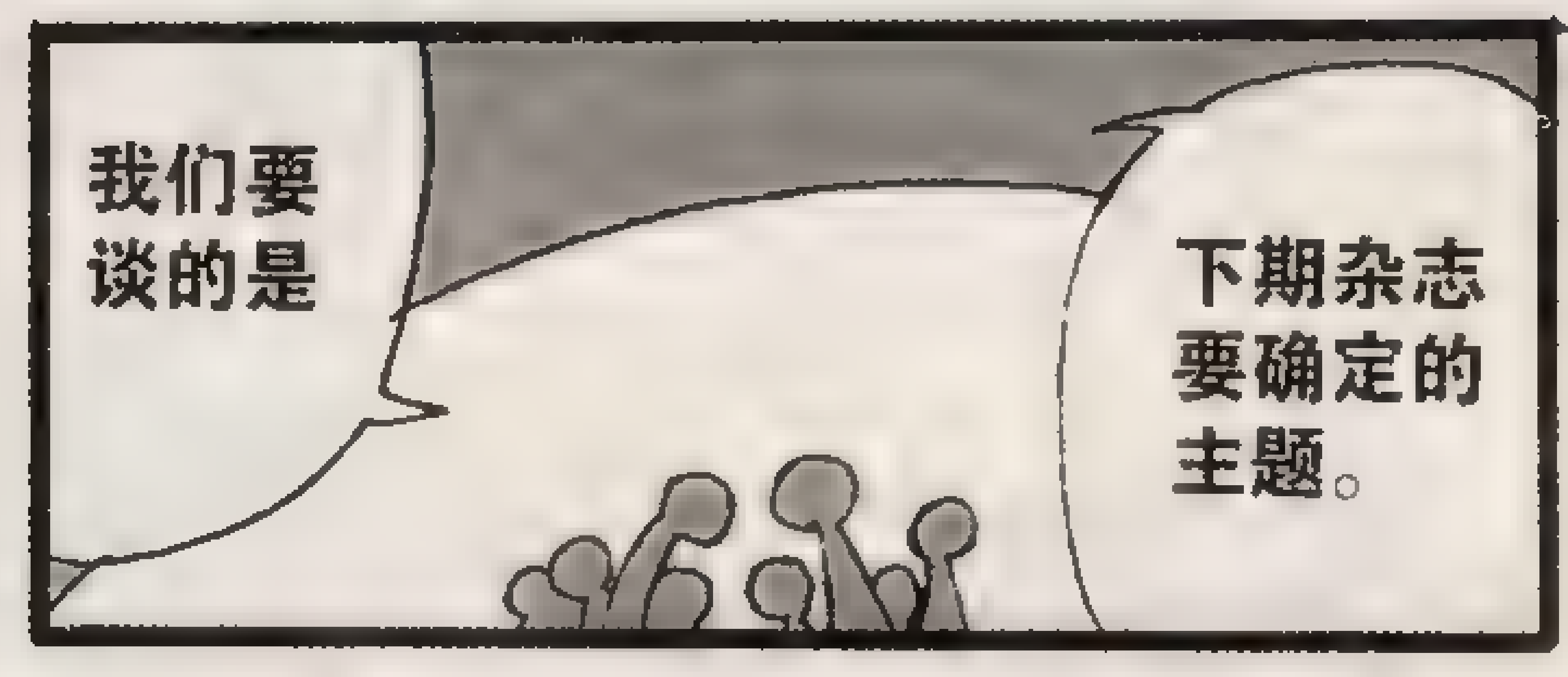




而这里还有个叫F的人在默默工作。




不用再
忙啦!
F，先
过来开
会吧~~


我们要
谈的是
下期杂志
要确定的
主题。


我等下
就过来。
你在忙
什么?


你们快过
来看~~~!!
正在开
会!别
吵!

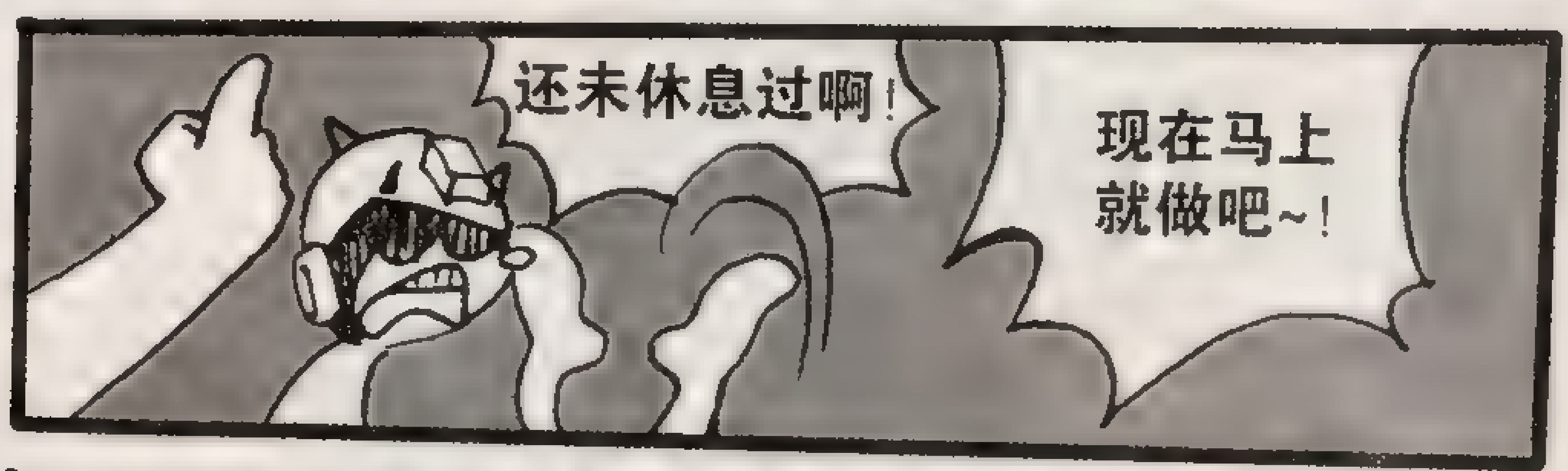

来啦~!
有好游
戏玩呀!


音乐游戏哦！
好轻快的节
奏感哦！！
被发现了


看啊~~编辑部是一个
很有活力的地方哦！

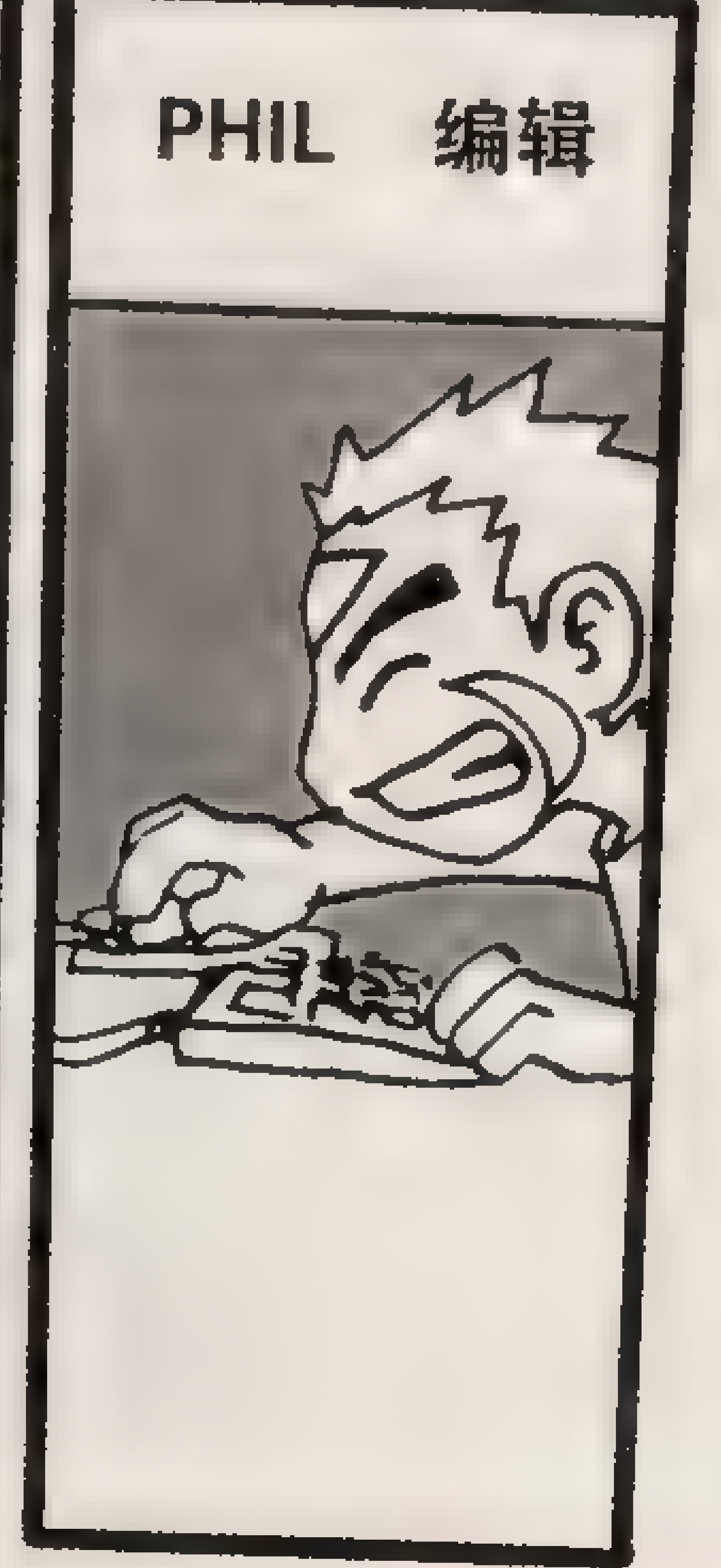

好！我决
定了！
下一期用音
乐模拟器为
主打！！
散
会

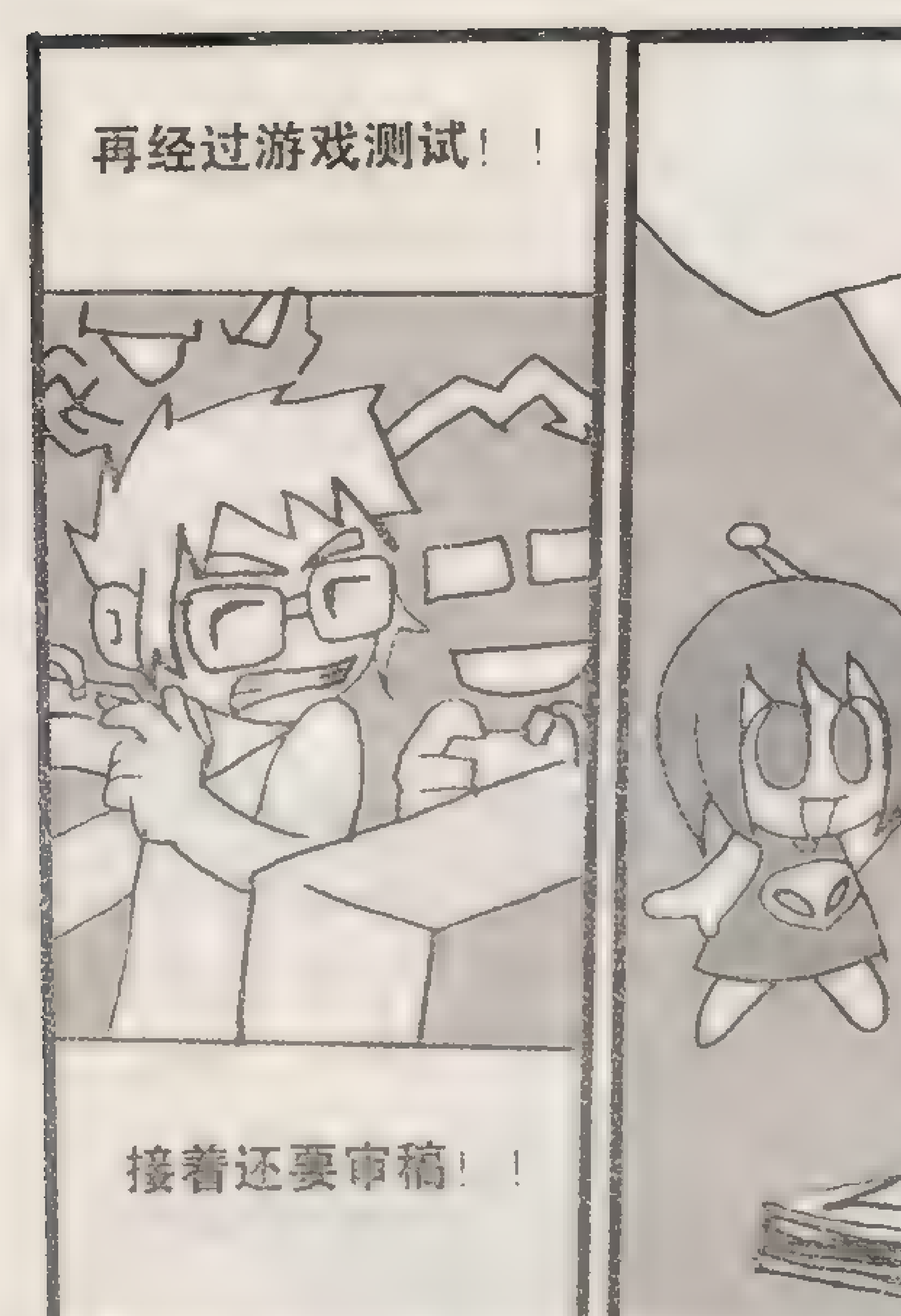

为了我们的事
业成功~~~


还未休息过啊！
现在马上
就做吧~！

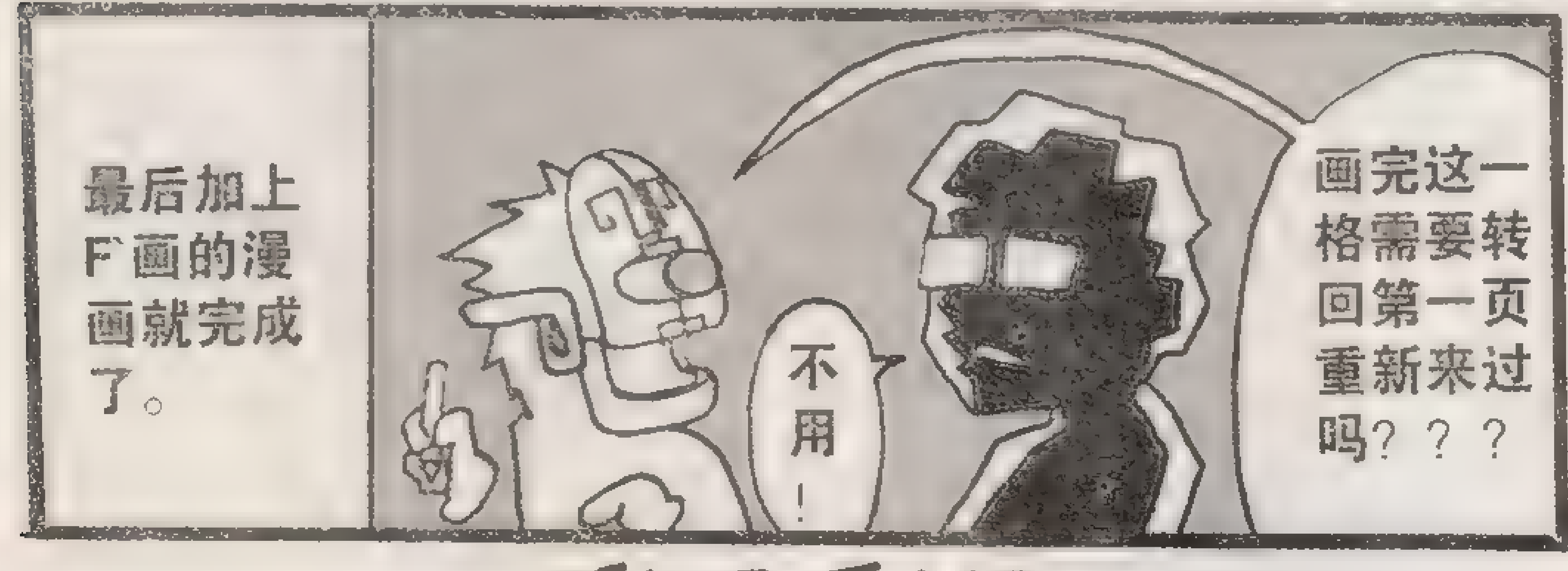

原石　文编


P1
P2
寒羽　美编


PHIL　编辑

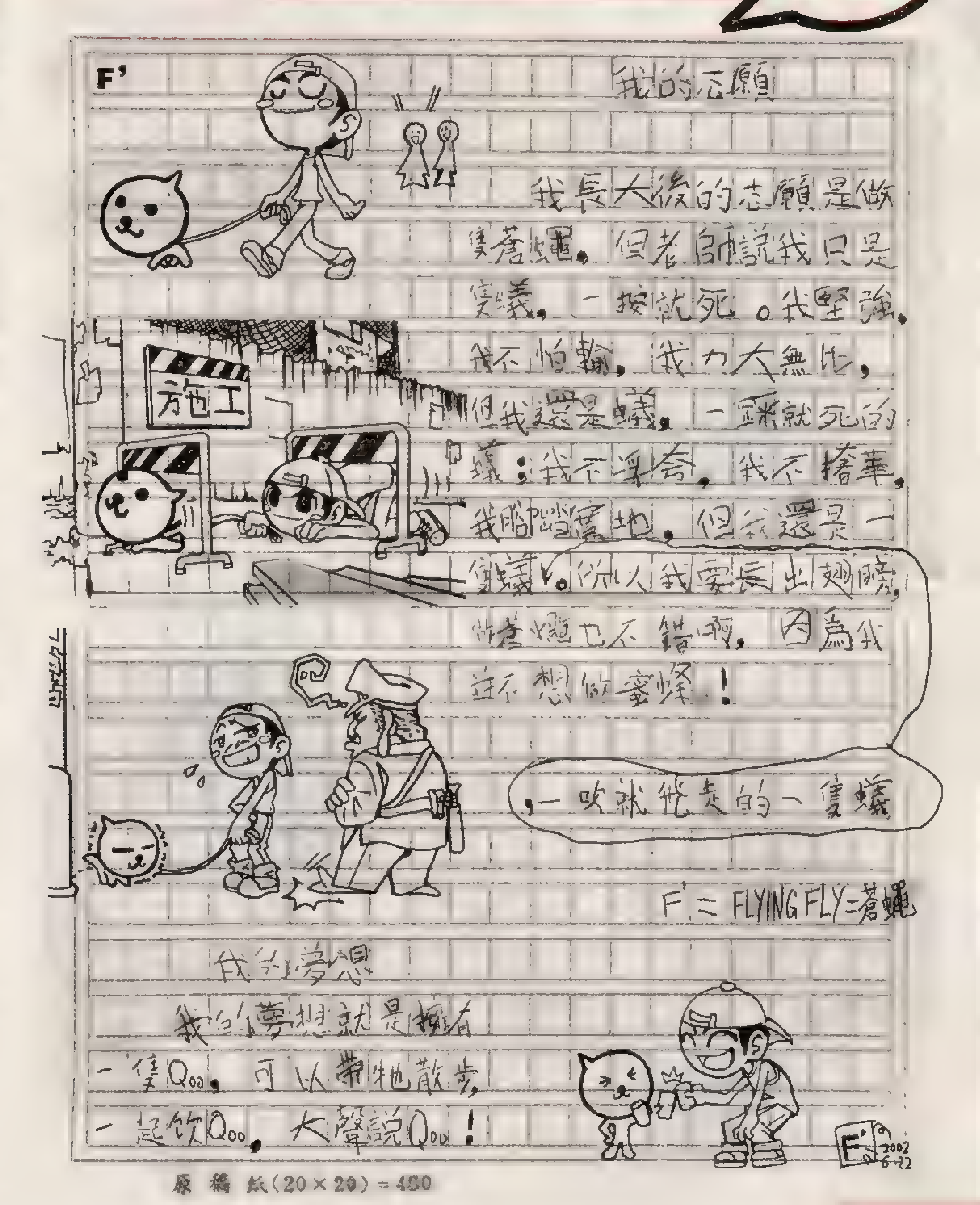

再经过游戏测试！！
接着还要审稿！！


然后汇集成书！


最后加上F画的漫画就完成了。
画完这一格需要转回第一页重新来过吗？？？
不用！

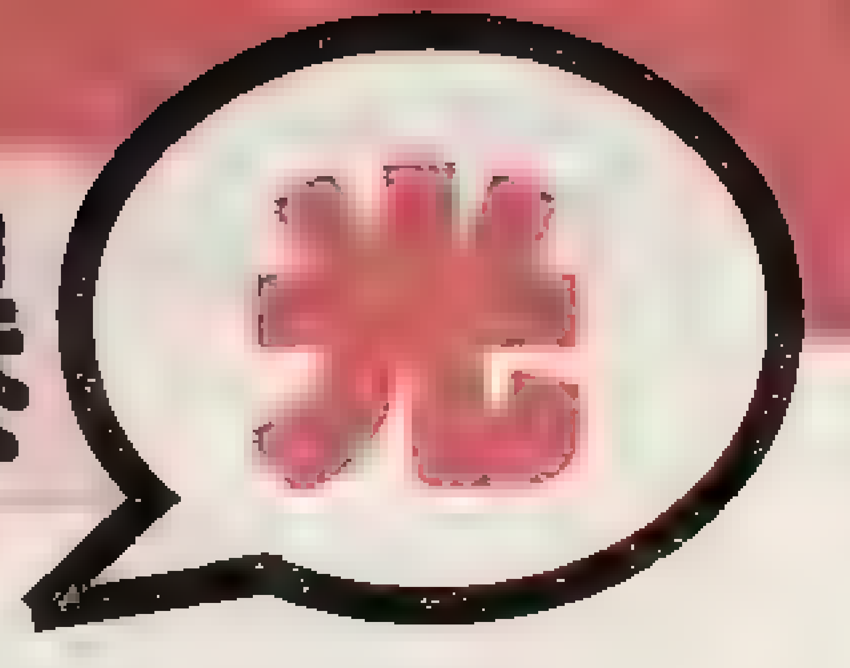
THE END

ET编辑大曝光



F'
我的志願
我長大後的志願是做隻蒼蠅。但老師說我只是隻蟻。一按就死。我堅強，我不怕輸，我力大無比，但我還是蟻，一踩就死的蟻；我不浮岔，我不捨華，我腳踏實地，但我還是一隻蟻。所以我要長出翅膀，做蒼蠅也不錯啊，因為我並不想做蜜蜂！
，一吹就飛走的一隻蟻
施工
F'=FLYING FLY=蒼蠅
我的夢想
我的夢想就是擁有一隻Qoo，可以帶牠散步，一起飲Qoo，大聲說Qoo！
2002 6-22
原稿紙(20×20)=400

ET编辑大曝



PHIL



姓名：Phil Lau（这可是100%真实的啊！）

出生地：中国

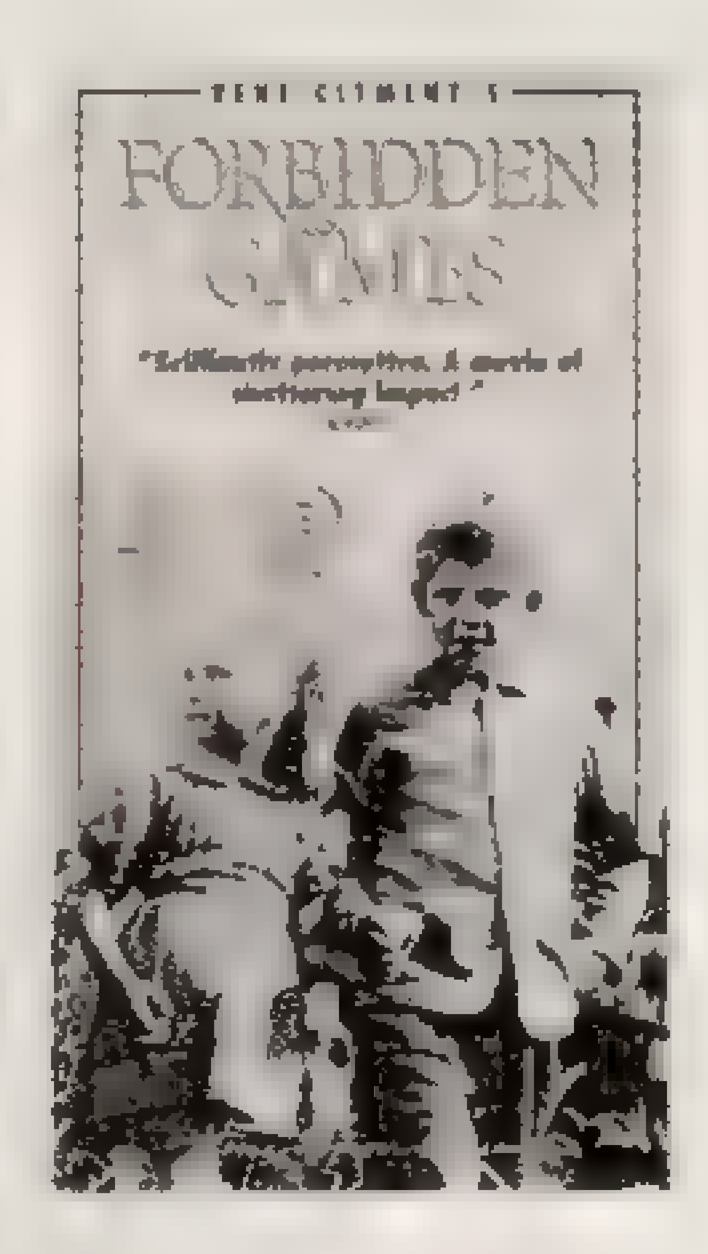
星座：双子座

收集：贴纸、赠品及一切名牌的低价品

嗜好：唱歌、听她唱歌

喜欢地运动：一切圆形的球类运动

喜欢地食品：叉烧



喜欢地颜色：黑、白、灰

喜欢地演员：葛优、林熙蕾

喜欢地电影：禁忌的游戏（Jeux interdits）

喜欢的音乐：POP、RAP（因为JAY的缘故，这段时间迷上了R&B）

寒羽



姓名：寒羽

出生地：CHINA

星座：射手座

ET编辑大曝光





血型：A

身高：无法确定

兴趣：玩、画画、阅读、打COUNTERSTRIKE。

喜欢的食物：鱼、MICKEY

最擅长的运动：射击

最重要的事物：头盔与M4A1

最讨厌的事物：别人在面前说粗话

喜欢颜色：蓝、红

喜欢的音乐：ROCK&ROLL

口头禅：想死吗？

战斗方式：攻其不备、声东击西

MR.E



大家好我是Mr.E，ET的无责任小编之一哈哈！来ET混饭吃是因为对模拟器还有一点了解，正好那时候ET招聘，所以就来了。干这活老实说挺累的，整天要下载Rom呀，写教学呀，测试呀，搞Mini ISO呀真是吃力不讨好，不过为大家着想也就不计较这点累了。平时非干活时间我可不玩模拟器呀，哈哈最近玩上的韩国网络Rpg世界末日，没听说过，昏倒，快去看看吧！现在没事就整天泡在网上，个人绝技是Quake3嘻嘻，号称鸟儿杀手！不管你是老鸟，中鸟，菜鸟反正在Quake3中都成了我枪口下面的死鸟，这可不是瞎吹的不信的Wario和Phil来试试哇哈哈。



“读者随便说”栏目是个让读者把一些个人意见或观点抒发的地方，每期将开放 2 页供读者投稿，并会预先设定下个月的 2 个题目，大家可以任意在当中挑选一个来说，除此之外也欢迎大家以自由题方式投稿，稿件一经刊登，将会得到每篇稿子 100 元的奖金，大家一起来喔！（编辑部将对此活动具有最终解释权。）

投 稿 要 求 ：

稿件要求：400 字以内，可配图（不超过两幅）。

投稿方式：email 到 etmagazine@sohu.com 或 emutime@sina.com.cn 或 emutime@sohu.com 并注明是“读者随便说”栏目的投稿 。

截稿时间：每个月的 10 号

下 期 的 题 目 ：

1.个人最喜欢的模拟器

2.为什么要玩模拟器

由于本期是首次出现此栏目，所以请来了国内模拟界的名人给大家带个头，他们分别是：自主开发模拟器的李可文、汉化游戏高手的屎王。



李可文

模拟器的原本作用是完全模拟一个对象系统，实现相对应的功能。游戏机模拟器是一种特例，而且一直以来，游戏机的模拟器





总是为了注重性能而忽略掉很多东西。举个简单的例子，绝大多数FC模拟器是以扫描线（电视上一条水平横线）为单位进行图像绘制，这样如果在一条扫描线内有图像改动，模拟器就反映不出来了。这样的好处是586就可以玩到具备相当水准的FC模拟器，因为采用以像素为单位的话，FC模拟器也需要PII450以上的机器才能跑。至于PS模拟器，从最早的Bleem到现在的EPSXE，也都是有很多对主机实际要素的忽略，例如早期Bleem之所以那么快就是因为使用了动态编译的CPU核。而现在的PS模拟器为了速度需要仍然忽略过很多东西，例如目前各种模拟器普遍不带总线裁决，因此而导致一些DMA技术用的比较精辟的PS游戏纷纷崩溃，整天想办法打补丁什么的。此外，采用插件化模拟图形处理器导致图形处理器与CPU之间的交互淡化，也造成了很多补不过来的问题。

至于目前的PCSX2，发表一些看法：

1.PCSX放出过源代码，说实话写的并不是很漂亮，而且属于很表面化的模拟处理（例如CPU），因此首先要考虑的是PCSX2是否还是这个水准；



2.可能由插件化导致的问题……不多说了；

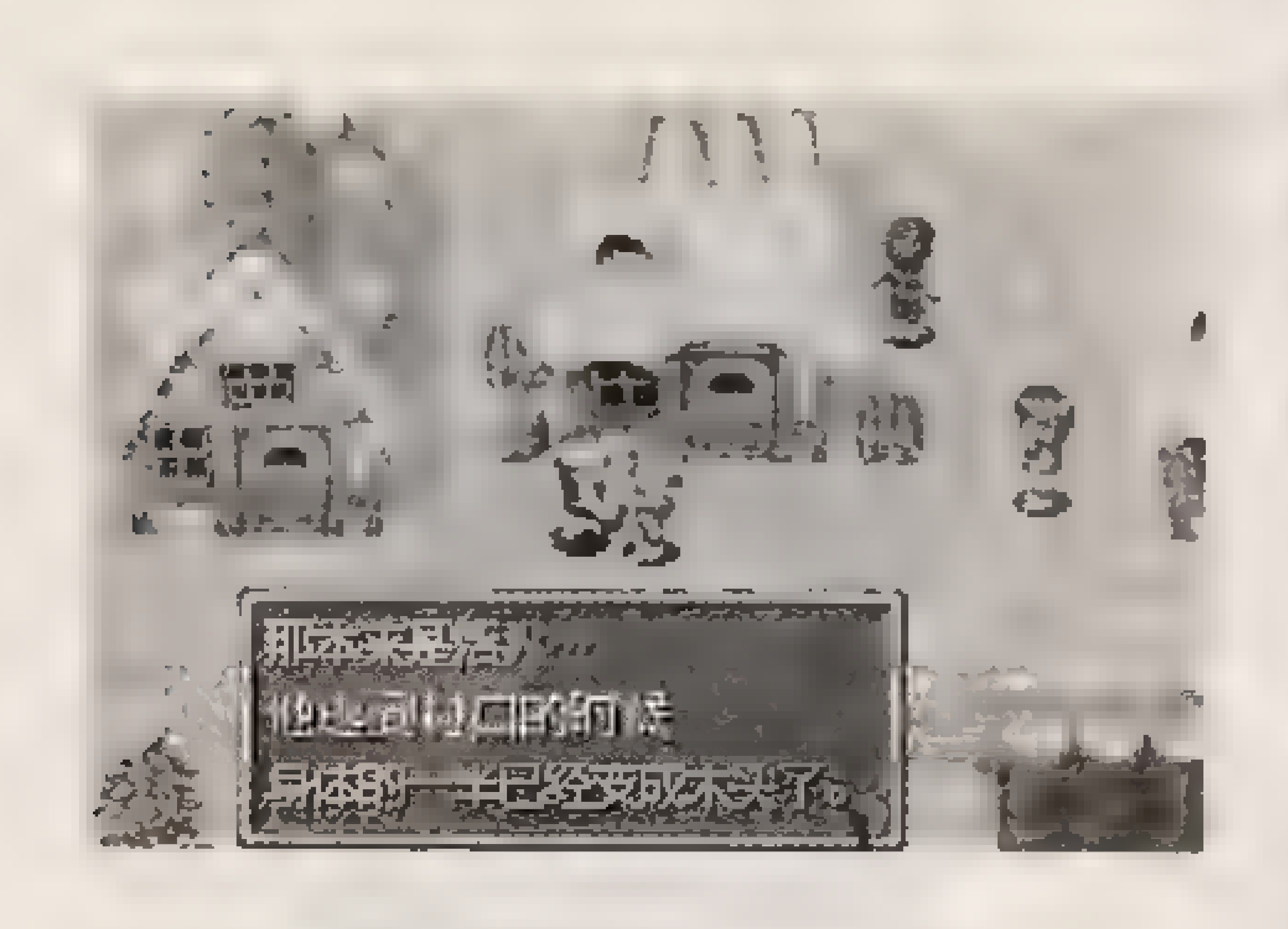
3.目标程序BUG，在2000上关掉后还会留个吃CPU99%的进程……真不见得就有什么好。

对于新一代游戏主机(包括同架构复杂度级别的街机板和土星)来讲，很可能需要的是对整个系统完全的一个模拟，而不是近似。但是采用近似模拟的方法能不能在很低的配置上玩上一些游戏，能够走多远都是无法预见的。能跑几个游戏就可能被广大玩家所接受，但是架构上的缺陷会使得更新版本的工作量变得极为恐怖。另一方面，采用完全模拟的模拟器可能需要一个非常高的配置，以至于PC到了那个阶段游戏水准已经远远超越PS2,NGC之流……具体哪种方案比较得人缘，这个只有走着看了。

我看国内的汉化热潮

Necrosaro

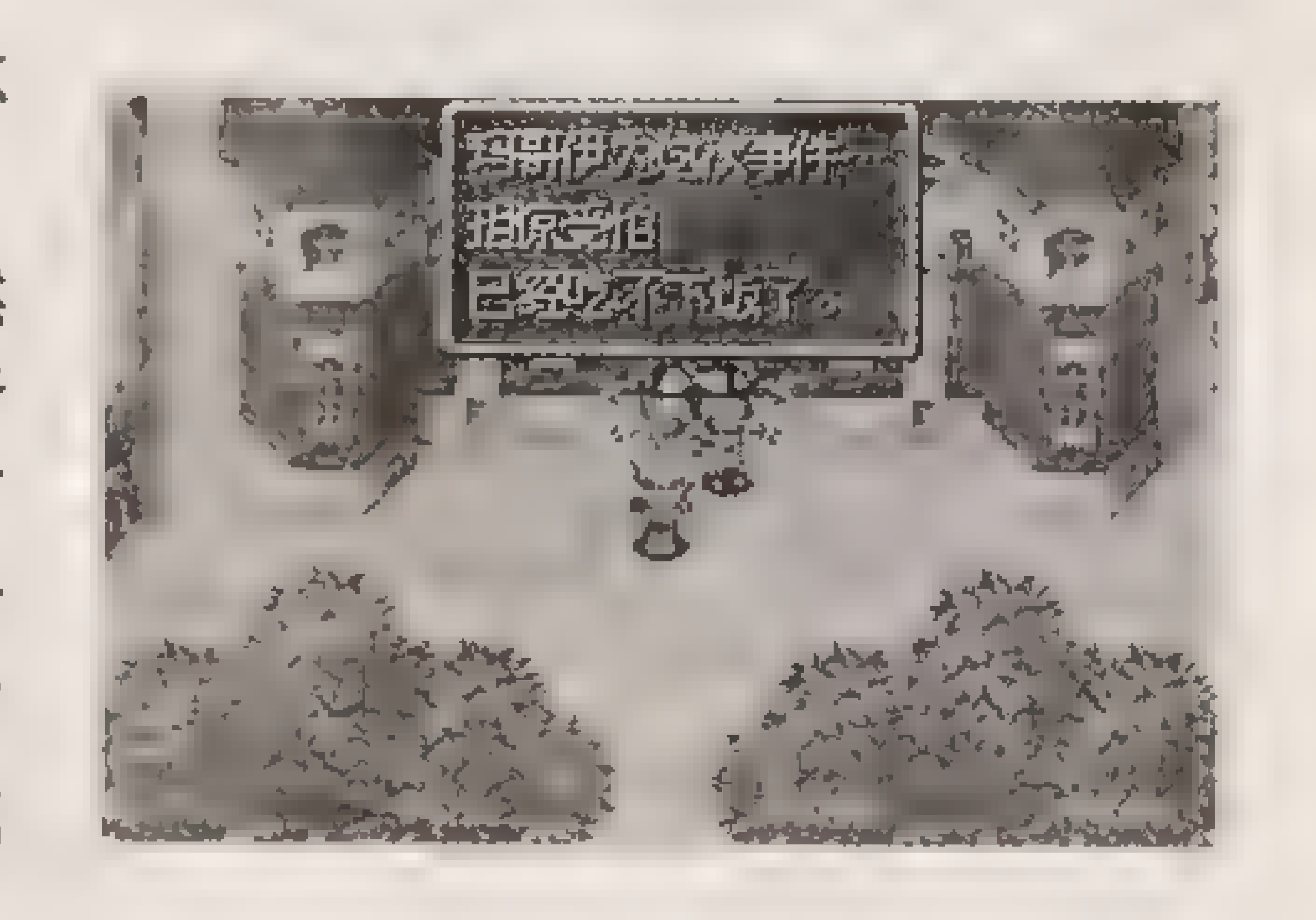
自从狼组的《火焰文章776》和在下的《天地创造》汉化版推出以来，国内关心汉化事业以及热衷于投身汉化事业的朋友就越来越多了，很明显一阵汉化旋风正将席卷我们的模拟界。不论如何，首先值得肯定的是，这绝对是一个好现象，由此我们将迎来更多更强大的汉化队伍，从而玩到更多的经典游戏而不必担心语言的问题。不过在下个人对此事有一些看法，希望能提醒一下广大热爱汉化的朋友们。



国人最大的特点就是容易被潮流冲昏脑袋。记得n年前东瀛有个叫史什么的公司推出了一个《FF8》，其精美绝伦的人物设定以及焕然一新的CG动画在国内引起了极大的轰

动。随后，在潮流的推动下，国内就出现了 n 多的游戏厂商，一个个都声称自己要制作“超越 FF 的大作”、“中国的最终幻想 8”。其精神的确可嘉。不过，在技术、人才、经验都跟不上人家的情况下夸下如此海口，其结果当然也是有目共睹的。

如今，汉化热潮来了，我们应该怎么迎接呢？是不是也要跳出这样一群人来：首先学懂一点基础知识，然后大声宣布“我们要汉化所有的游戏！！”，接着在万众期待下“奋斗”一段时间，最后消失在一片漫骂声中……就这样，汉化热潮成为历史。



虽然我这么说有些夸张，但以目前的情况来看，发生这种事也不是不可能的。一些人不好好估量一下自己的实力，一上阵就要拿什么什么经典游戏下手，经典游戏的汉化固然更有意义，但是这样的游戏其汉化难度也许更值得汉化者们斟酌。比如说《勇者斗恶龙 6》，其经典程度自然不用说，但是这个游戏的字库和脚本都经过了非常复杂的位压缩；而《最终幻想 6》，虽然字库和脚本都没有压缩，但是其特殊的码表定义使可能存在的不同汉字数量仅仅为 1024 个；再看《时空之轮》，字库仅允许存在 600 多个字体，而且使用了动态指针分配……新手们扪心自问一下，你们有能力汉化这些 ROM 吗？有热情固然好，但如果因为技术不到位而被硬生生地从战马上拖下来，恐怕没几个能再坚持下去吧……

不光是我们，就连从事游戏英文化的老外们对新手的建议也是：先拿简单的游戏练手。具体的道理上面讲得也够多了，看到现在国内汉化界一副“红火得快出火灾”的样子，在下仅希望这汉化不要来了又去了……希望广大初学汉化的朋友一步一个脚印，一点一点学到真正的本事，将自己最热爱的游戏最完美地奉献给广大华语玩家。

来信 1

6 月 27 日，我继续着前几天每天都做的事情，上街寻找《模拟时代》的第 7 期。当我走进一家小书店并向老板询问时，被告知已经出了。我马上拿起一本来看，发现这期杂志有很多地方让我觉的不对劲！首先，虽然书上印着“2002.7”，但封面和“EMUTIME.COM”上的那个第 7 期封面完全不同，书也只有 96 页。光盘虽是 2CD，但里面的有些内容，是以前几期给过的（像 MD-CD 的“光明力量”、FC 和 MD 的全部中文游戏等）。还有，在书上印的不是吉林音像出版社出版，而是“北京游戏时代科技有限公司制作、北京电子出版物出版中心出版”。我没有买这本叫“模拟时代”的杂志，因为我还弄不明白，难到又出了一本叫“模拟时代”的杂志？还是，这就是《模拟时代》的第 7 期？您能给我一个答案吗？谢谢！

读者：cool-rain-night

回答 1

市场上出现了两本 ET，当中只有 160 页带 1CD 的才是原版正货，另外一本是冒牌的！而冒牌货无论从文章的质量还是光盘内容的选定上都是敷衍了事的，既没有有分量的文章，也没有 ET 每期都会推出的“系之谱”、“游乐园”等名牌栏目。下面是 ET 驻北京的同事做出的事件说明：ET 原名为《模拟时代》，是由 ET 小组单独制作，北京电子出版物出版中心出版，交由北京游戏时代科技有限公司发行，共合作过 4 期，后因为游戏时代拖欠各种款项，ET 从第 5 期起已经交由吉林音像出版社出版发行，并断绝跟游戏时代的各种合作关系，而非有人说的有部分编辑人员离开什么什么的，而且制作小组目前也没有任何一个人在跟游戏时代合作。后来，游戏时代私自注册了模拟时代这个商标，并称 ET 小组制作的模拟时代是侵权，所以，大家看到现在的模拟时代为了区别于他们所谓的正统，都加上了.com 标志，因为 emutime.com 和模拟时代.com 都是正式注册的域名，也是我们 ETer 真正的家。进入七月，游戏时代甚至又重组了一些人员，重

新制作模拟时代，当然风格、水准很难跟以前的ET相比，所以就出现了序言里所说的编辑换人，风格调整等等东西。请各位ET的读者认准正货购买。

来信2

《模拟时代》的编辑们：你们好！我是你们的忠实读者，是一位玉溪人。我有你们的好几本杂志，包括以前的《模拟通》等，那几本杂志我都是在昆明买得。由于我现在不能去昆明，而玉溪又没有卖得。我只好发邮件给你们。

读者：一个忠实的读者

回答2

关于邮购的问题是很多读者所关心的，由于ET把精力都投入到制作杂志当中，大家也看到了ET从第1-7期一直处于探索阶段，我们的成本大家也是有目共睹的，印刷质量、杂志用纸、光盘的质量、盘面的印刷、赠送的海报、手册的厚度，每一项我们都没偷工减料。所以，到现在我们都一直没能抽出一个人来搞邮购（现在的工作量已经是以一当三了），不过，请大家放心，在9月，我们会在网站开辟邮购区，届时所有ET出版的产品都可以在这里买到，请各位读者多多留言我们的网站。

来信3

我在书摊看到一本叫掌机时代的杂志，它送的海报和第7期的一样，为什么？是et的增刊吗？请回答。

读者：困惑的人



回答 3

《掌机时代》简称为“PT”，是由一个新成立的小组制作的，该小组就像现在的 ET 小组一样，杂志的定位是为各位喜爱掌机的读者提供专业的杂志，可以说 PT 是现在市面上的专业掌机杂志。然而内容方面，PT 和 ET 基本是也没有重复的，毕竟两本杂志所针对的市场不一样，所以请各位喜爱掌机的朋友对新生的 PT 多多支持、多多爱戴。

来信 4

et 编辑部：你们好！我是你们的忠实读者，也觉得 et 办的很好，已经稳坐 emu 杂志的头把交椅。我从第 2 期买到现在期期都有，唯独第 1 期买不到。贵刊不知开办了邮购事务否？ 如有，我希望能买到第 1 期。谢谢。盼复。

读者：ken

回答 4

谢谢你的支持，ET 暂时还不是最好的，所以我们会继续不懈地努力！邮购业务在前面已经说过了，至于买 ET 第一期是问题嘛，经过我们的努力，发行商终于答应开始准备 ET 精装版，也就是复刻经典的 ET 文章和加入最新的消息，我们保证复刻版的 ET 会让各位满意的。

常见问题解答



Q :中文版《梦幻之星 4》求助，游戏进行到泰拉镇，调查完坟墓后就没动静了，但按照功略是应该有事件发生的啊，到底是什么回事呢?

A：这事中文版的一个 bug，你先将存档名改为日文版的存档名（例如：将 PS4.srm 改为 ps4j.srm），然后开了坟墓后再 SAVE，之后换回中文版的存档名就行了。

Q：为什么 winKawaks 的图像没有 nebula 那样清晰，是显示模式问题吗，怎样设置?

A：winKawaks 的显示质量的确没有 nebula 优秀（特别是全屏模式时），你可以选择 2XSai 来增强显示的效果，看在性能的份上，牺牲一点速度也在所难免了。

Q：请问现在的 PS2 模拟器能运行商业游戏吗?

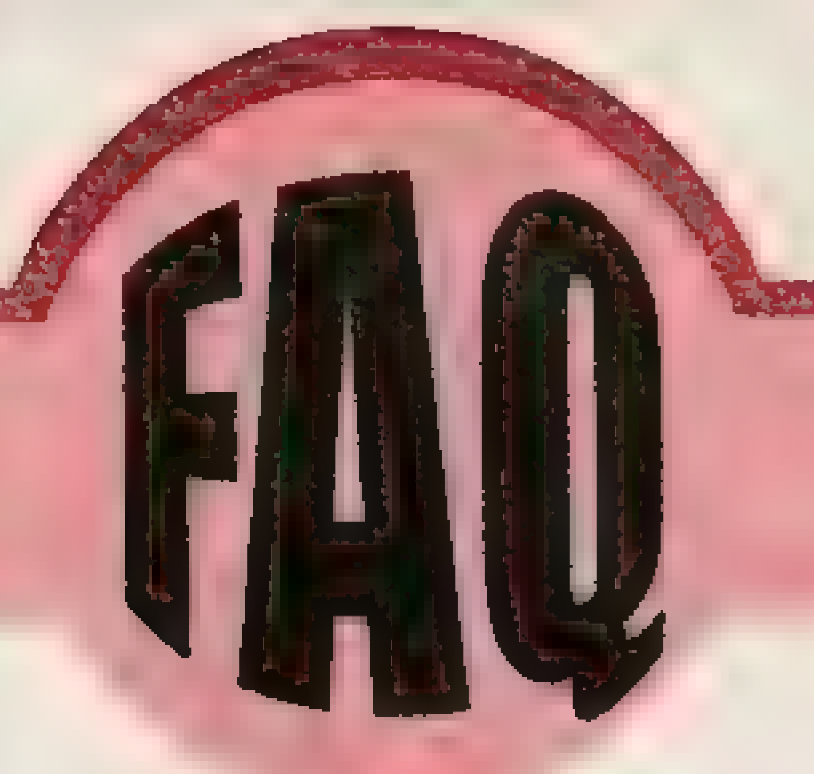
A：目前 PS2 模拟器还未可以运行商业游戏，慢慢等待吧。

Q：MAME0.61 支持的灌篮高手（Slam Dunk），里面的人物语音怎么没有了，是 rom 的问题还是模拟器的问题?

A：按“Tab”键，进入“dip switch”，选“country”，将选项改为“japan”就行了。

Q：MAME0.61 是否支持“龙珠对战版”？另外，为什么“maross plus”没有声音?

A：0.61 还未支持“龙珠对战版”，“maross plus”的模拟还未支持声音。



常见问题解答

Q：请问有完美支持P4和WinXP的PS模拟器吗?

A：用ePSXe吧。能很好的兼容P4和WinXP。

Q：MAME0.61能完美玩到IGS的游戏，但为什么不能支持声音?

A：0.61不支持IGS游戏的声音（听说写程序的那个人在考试？！）。

Q：ePSXe用什么连线插件好呢?

A：点对点的有Cyberpad1.0，基于Kaillera系统的有Cyberpad1.2。

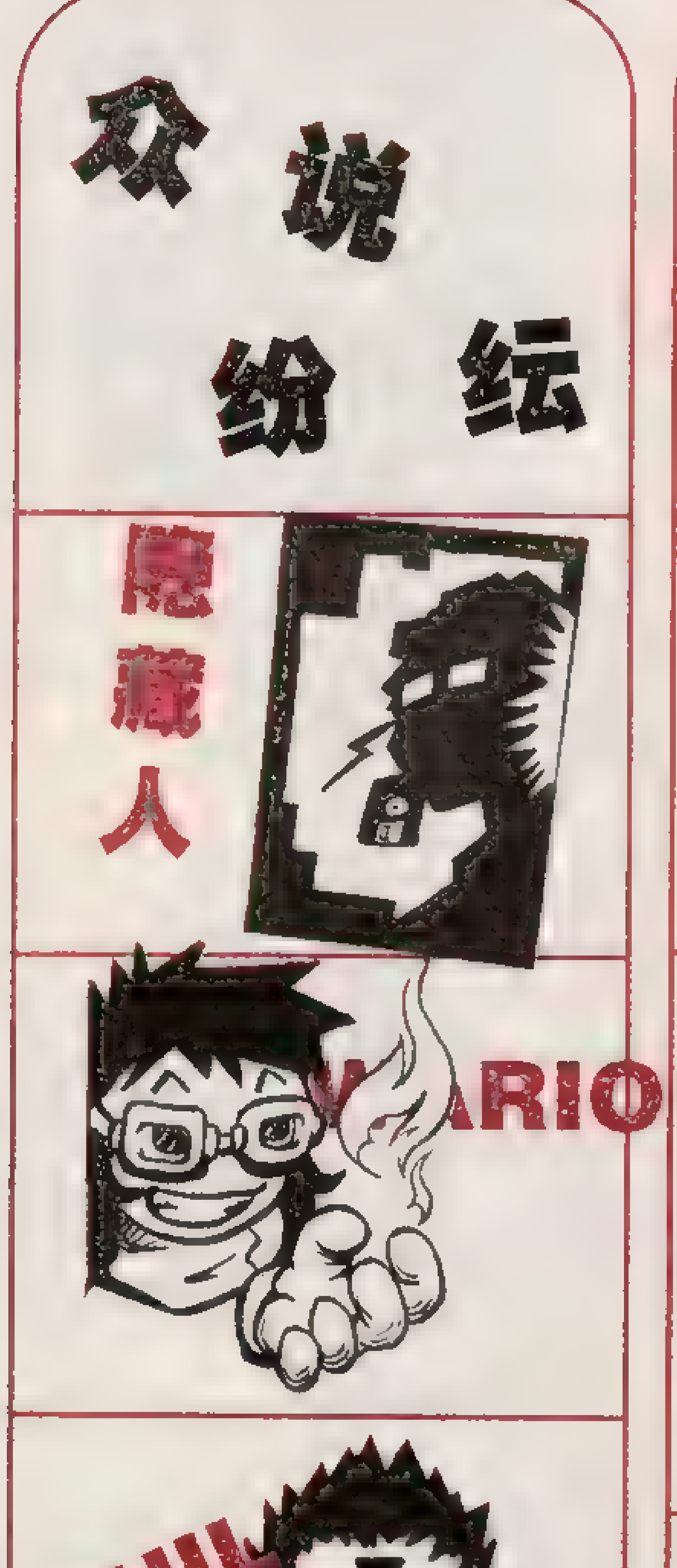
Q：GBA七龙珠Z－悟空传奇我玩到那美克星，在大长老神殿中要放红，蓝，绿三色水晶，我在神殿外只找到了

红，蓝两色。谁知道绿色在哪里找？谢谢！！！

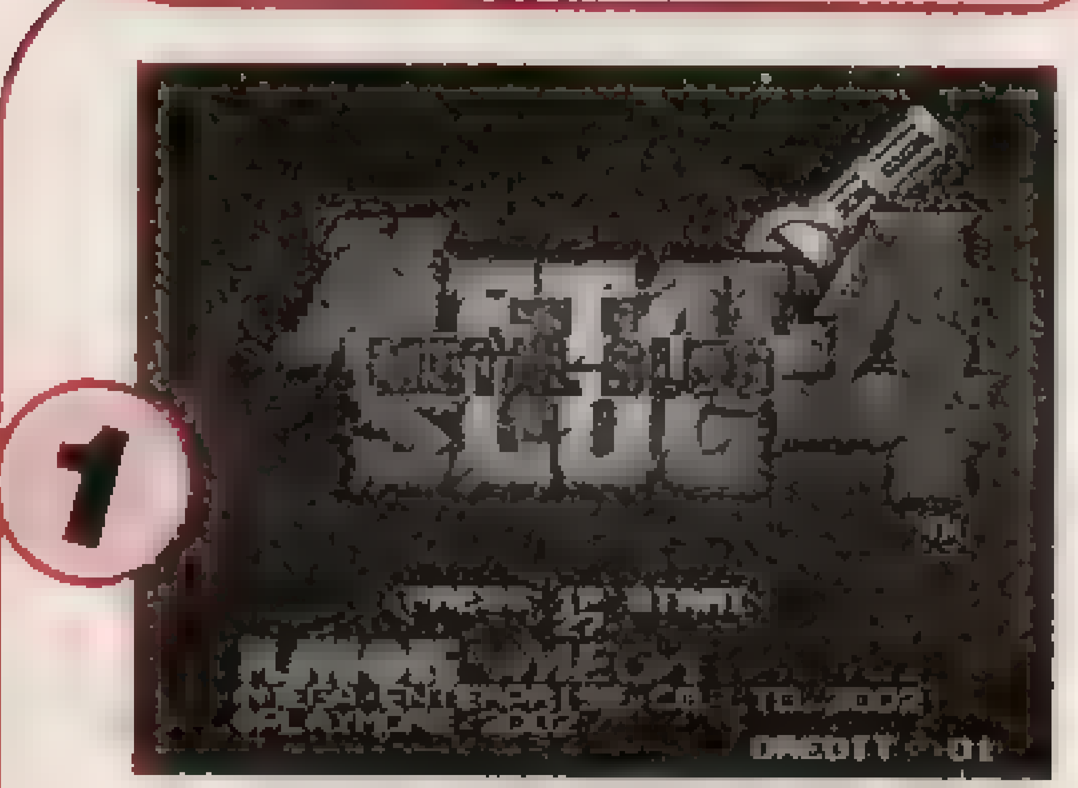
A：进入神殿,里面有许多手指石像,其中一个指着右面的墙,从那个墙可以进去,里面有一颗绿宝石.其实买一本掌机时代就知道了,里面有全攻略。

Q：《合金装备》VR训练里的忍者怎么用？所有的项目都有名次了，可还是不能用，在网上又找不到，请帮帮忙。

A：HARD难度，不开雷达，任务全破。



ms4

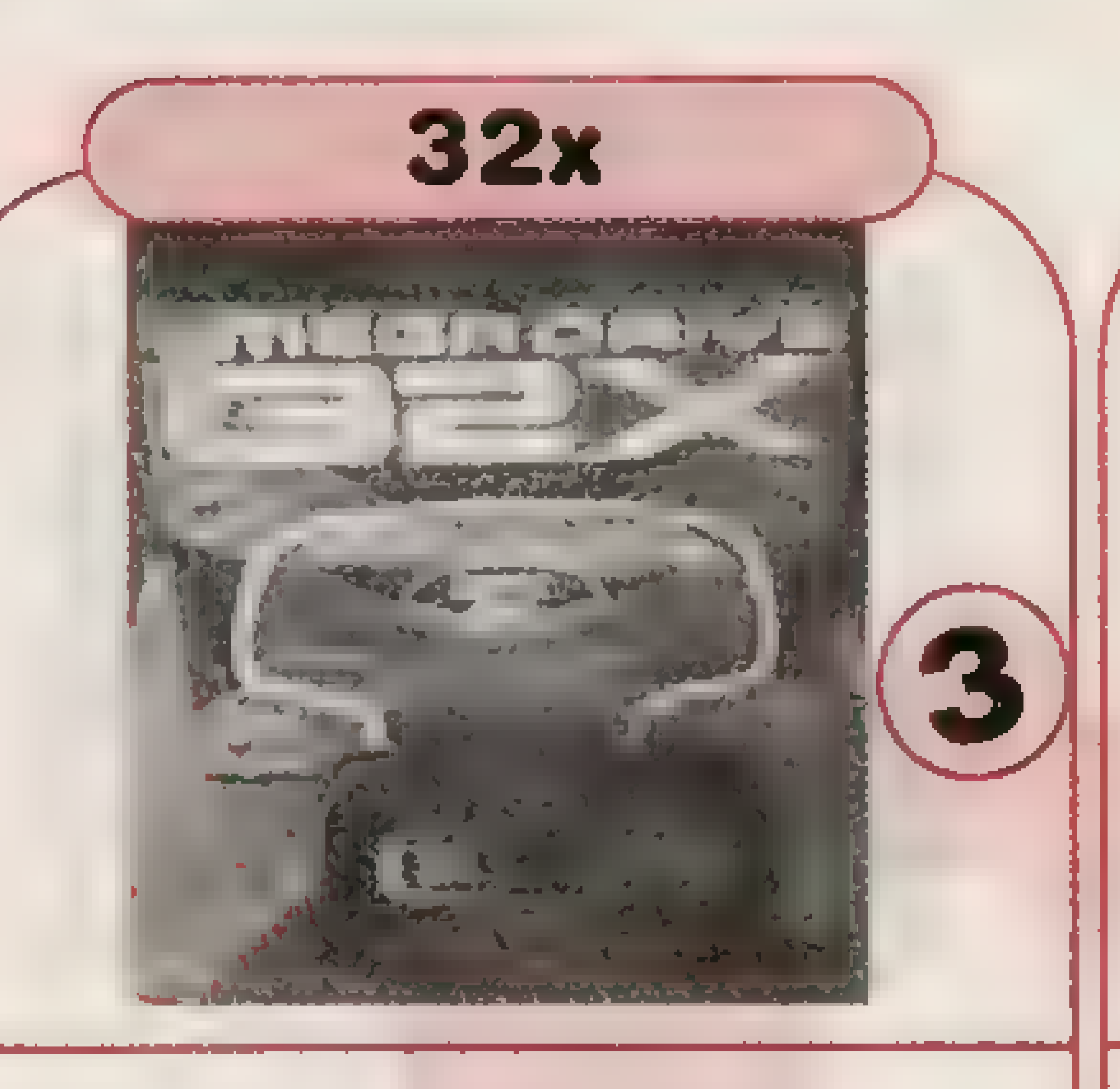


虽然游戏巨烂，但还有一丝 MS 的余辉。所以，我还是好好地、认真地把它打通了，希望它不是 MS 地最后之作吧（续作最好不是“Playmore”的了）。

比起 2001，这次 ms4 的出现并没有引来太大轰动，大家的态度也只是既来之则安之。不过，从玩家的角度来看，要关心应该是游戏本身，在通关一次后，可以说 ms4 做得并不怎么样，甚至可以说是垃圾之作，真是辜负了大家对它的期待。

Playmore 的出品，但确实不能让人“Playmore”，为当年的 MS 致敬，为现在的 MS 默哀……

32x



3

mame061



3

空有主机（二手市场捡来的），而没有软件的痛苦，终可在模拟器中得到宣泄，爽啊！

支持的很多并不出名，但非常好玩的游戏，但本人真正期待的还是062的出现。

再次玩上VR战士和VR赛车使我很感动，不知道当年在游戏室投币4元才能玩一局的时候，有没有猜到多年以后能在电脑上玩这些游戏呢？以前那种无忧无虑玩游戏的感觉也只有在模拟器中寻觅了。

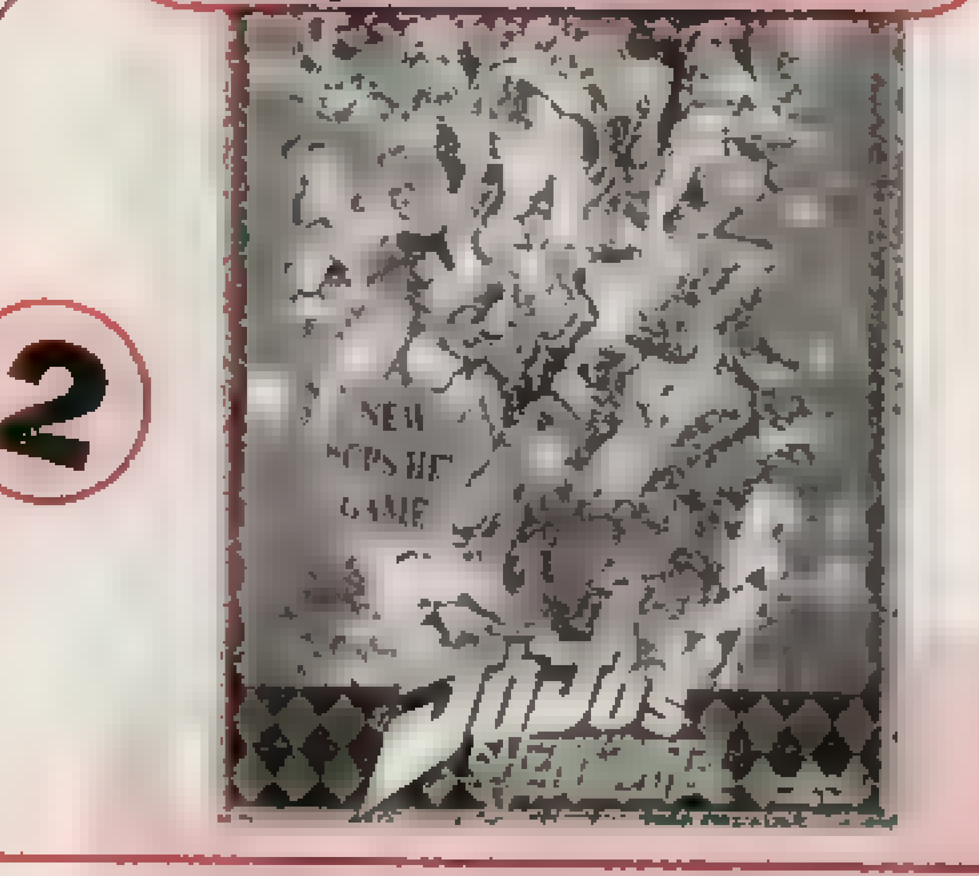
本月模拟器最大的亮点，支持了超时空要塞和篮球飞人等游戏，这些游戏我还没有时间认真的玩，只简单的测试了一下，感觉还不错。另外，这次新版本新增的artwork功能也是一大技术突破。

重来只是听闻，还没有真正玩过的主机。虽在之前已能模拟，但过于麻烦，现在好了，GENS能很好的支持了，希望大家喜欢这期的32X游戏大全集吧

虽然“龙珠”还未被支持，但能够玩到MSP和SD已经很好了，MAME——伟大啊~~~

cps3 模拟

2



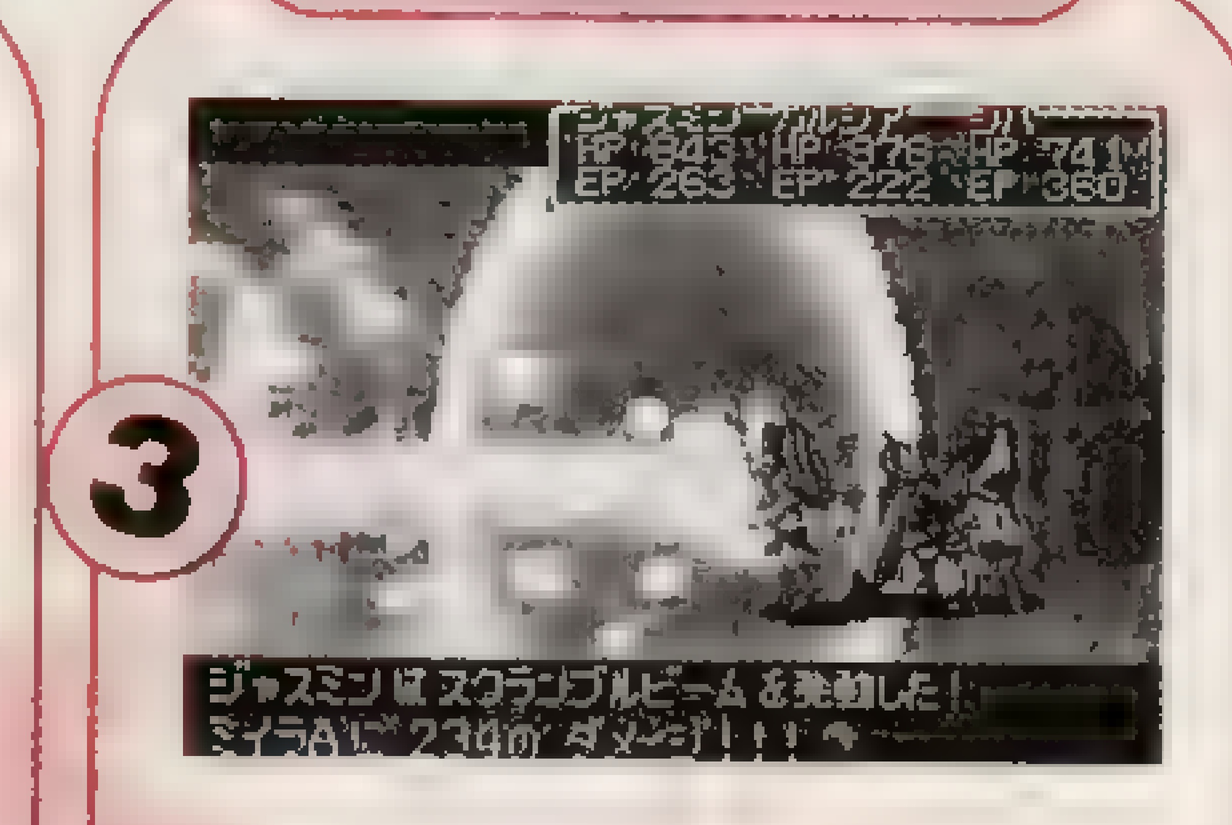
SF3、JOJO 都是我在 DC 上的最爱，希望能拥有原汁原味的版本（rom 是有了，但解密和模拟还有一段很广的路要走啊）。

模拟 cps2 用了 3 年，那模拟 cps3 要用多久呢？这个问题只能让 raz 等人作答了。据我所知 cps3 上的大作好像只有 sf3 和 jojo 等少数几款，而这些作品都能在 DC 上玩，所以对我来说，无论模拟 cps3 要用多久都无所谓。

“等待”总会出现在模拟器界，以 CPS3 的结构来说，看来这次的模拟是摇摇无期了……

黄金太阳 2

3

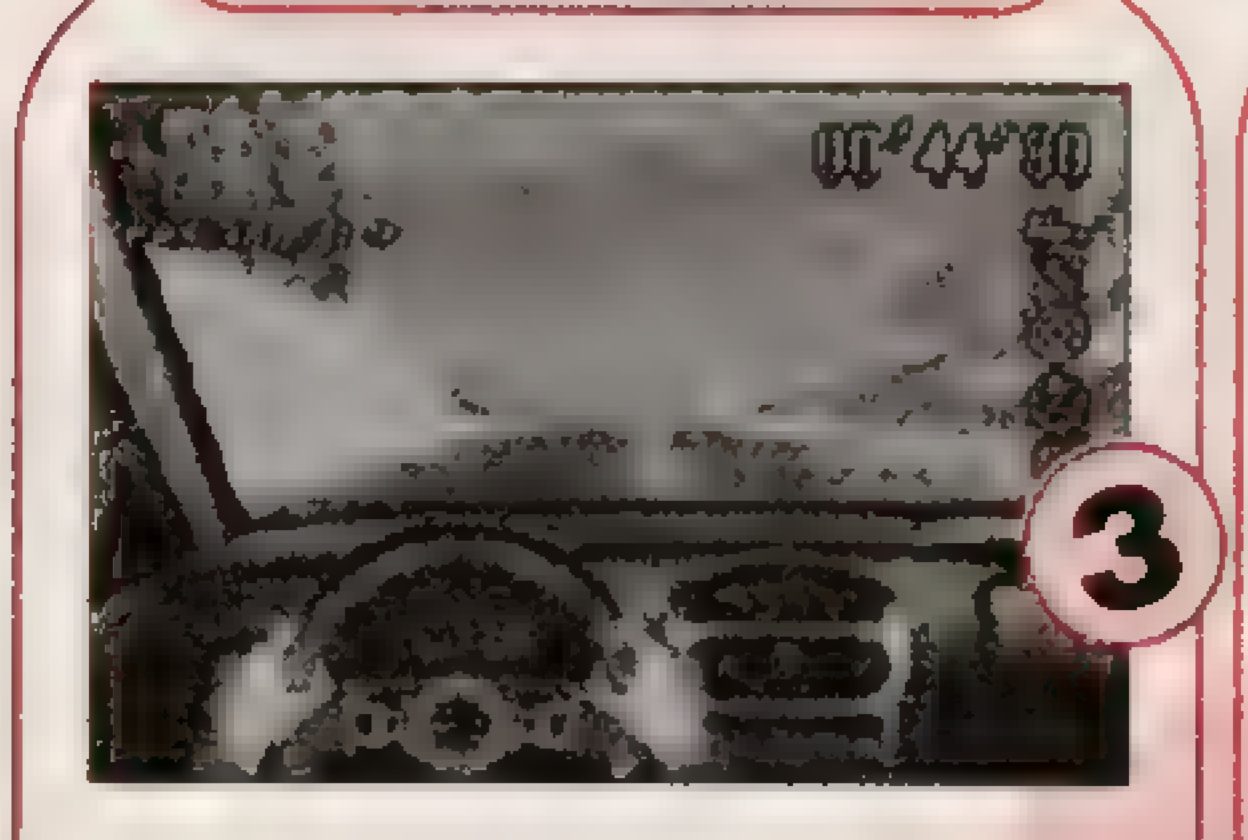


真是太棒了！对此游戏唯一感到不足的就是它没有连线功能。因为模拟器的原故，不用￥也能爽上一把，但这么好的游戏，卖一 Z 版又如何？

在万众期待下，GBA 上 RPG 超大作黄金太阳 2 代终于发售了，它的出现让这个炎热的夏天再次升温，各大论坛上都是关于它的话题。随便一提，它是 GBA 上首款 128M 游戏，所以 D 版卡也要卖 100 多元，还是玩模拟器来的实惠。

GBA 上又一个“电池杀手”，但能享受如此有趣的游戏，那几十块“电池费”还是很值得的。。

vrally3

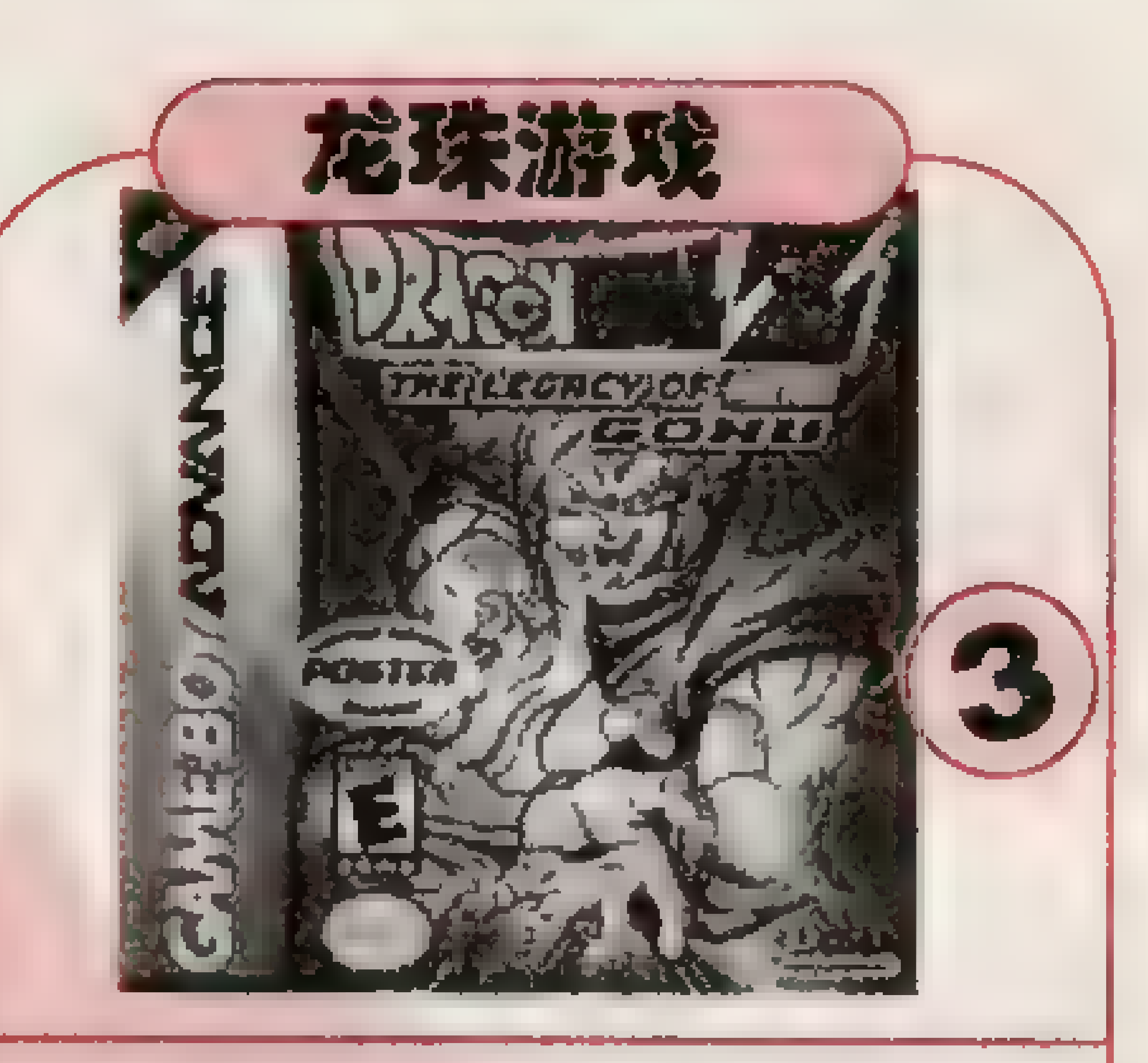


"车体破坏效果"、"视觉撤换"、再加上V－Rally独有的游戏系统，看来以后坐在乘客的位置也能享受飙车的快感喔～～～

技术的进步真是厉害啊，自从一些厂商开发出GBA的3D引擎后，GBA上的3D游戏越来越夸张了，最近推出的V拉力赛3居然能切换视角，超强！刚刚接到最新消息是每秒钟能处理2500个多边形的3D引擎将被应用到以后的GBA游戏中，让我们热烈期待吧。

"能撞爆玻璃的手提机游戏"，这是我对它的第一印象，可以模拟器未能完美将此作展现，看来"电池费"也是少不了的了……

龙珠游戏



虽对BANDAI出品的游戏不大感冒，但不可否认的是它对我辈的影响。希望大家喜欢这期的龙珠"系谱"吧。

最近，龙珠热在欧美出现，随之而来的就是多款龙珠游戏的开发，所以我们ET也不甘落后，来一期龙珠系之谱，把所有经典的龙珠游戏收集了，不让老外专美。

FC的龙珠游戏是我的最爱，"拳拳体爆光"！希望街机板的《龙珠》能在MAME上早日现身。

编者语

近期没有什么特别的事情发生，工作重点还是围绕着ET的改版，除了正在写一些策划外，很想抽出些时间去看看市场，因为不少读者反应ET的销售渠道不好，看来在做好杂志和网站的同时，我要花多点精力到发行上了。



by wario

工作越来越忙，能和亲戚朋友见面的机会也越来越少了，在这向各位亲朋戚友说声“Sorry”，希望长辈们身体健康，弟妹们学业进步！



by Phil

天气真TMD热。。。。。

智者说：热量是会影想思考的。



by历苏

这个月好穷啊！等做完这一期就全体ET成员去HAPPY下。至于去那里………嘻嘻嘻 ：）



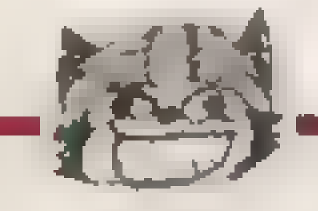
b y隐藏

啊～～好久没有碰过我的吉他啦，月底还要比赛啊！趁着休息，要加紧练习！还要睡觉，还要吃饭，还要去玩，还要…………

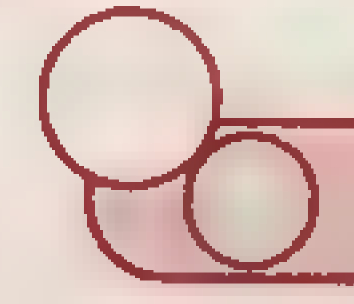


b y猪 猪

天气热的受不了，本想去去打球的心情也没有，555……最近又胖了，我还要去泡MM的啊。于是只好打开电脑玩玩最近新买的GTA3，还好，这个炎热的夏天还有这个游戏给我解解闷，真爽……还有一件事就是完成这期就可以去海南岛游泳啦！！好嗌……



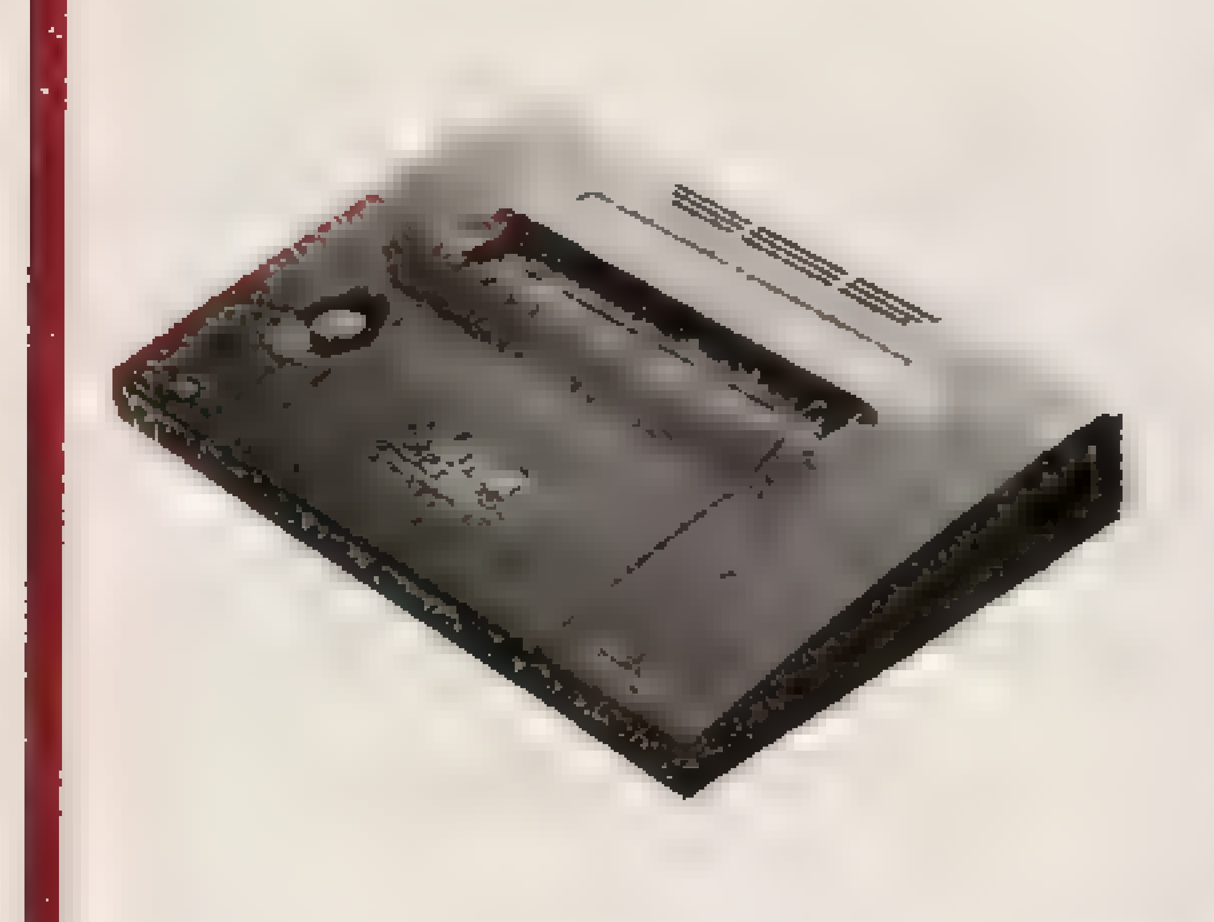
by寒羽



小道消息

世界杯结束了，开赛前中国队说应该分到个死亡组锻炼一下，没想到严主席的寓言能力比老贝还强，竟然背离到了这种地步，至少这次我们可以找的借口又多了些，模拟界也终于归于平静，世界杯一结束，又再次爆发出了少有的繁荣，这次繁荣至少可以持续到暑假结束，毕竟大部分的模拟器的作者还都是学生，毕竟像MAME那样的世界上也就这一个，各位又可以在暑假爽一把了。

CPS2Shock发表了Vampire Hunter 2的XOR，至此97年以前的游戏已经全部搞定了，剩下的大作也没几个了，至少在国内很少见，至此CPS2的游戏模拟已经基本结束了，剩下的只能慢慢等待。Raz肯定是不会闲着，他又有了新的努力方向，各位可以在donation page上可以看出一些端倪。而Raz另一个艰巨的任务，就是口水战，主要战场就是retrogames了，毕竟那里的版主是有名的大嘴巴Haze，而说起当初Haze当选的原因，各位可以去看看网上流行的一个叫版主的Flash，那个对Haze来说真是再合适不过了。口水战的主题无非就是那个CPS2的ROM破解问题，一个无名小辈上来质问Raz那个不能再老的问题，为什么用XOR而不是像NG那样解密，大战就此开始，大家说的也没什么新鲜的，不过值得注意的是MAME的smf可能说得太激动了，结果说漏了嘴，据smf所说MAME小组（叫集团更合适些）为了和Raz较劲正在研究CPS2的ROM破解问题，并说不久就能取得成果，这么多年都没人攻破的



小道消息，不可尽信！

难题，最终结果谁知道呢，Raz 还是老的宗旨"和平"，留下了一句"想完成这件事所需要的耐心是模拟界中的常人所难以想象的，要知道搞模拟的人耐性已经比常人高出不少，希望他们最终成功，这样 CPS2 就可以像现在的 NG 这样，个人也可以随心所欲的开发游戏 。



接着还是来看看 MAME 这个永远的霸主，不出所料，在世界杯结束后，马上放出了0.61版，但是当拿到新版的时候，各位可能已经发现了什么，除了我们期待的灌篮高手和超时空要塞外，好像并没有 Dragonball Z 2，不免又要来一场口水战。有人说被骗了，有人则说 WIP 里的东西并不一定在下一版中支持，还是那句老话："生活在争吵中继续"。如果仔细观察比比皆是，那个 CHD 还是在继续开发，喜欢大家伙的朋友们还要等等，而在新版发布前所宣称的结构巨大改变好像确实不小，不过对我们来说能玩就行，何必深

小道消息，不可尽信!

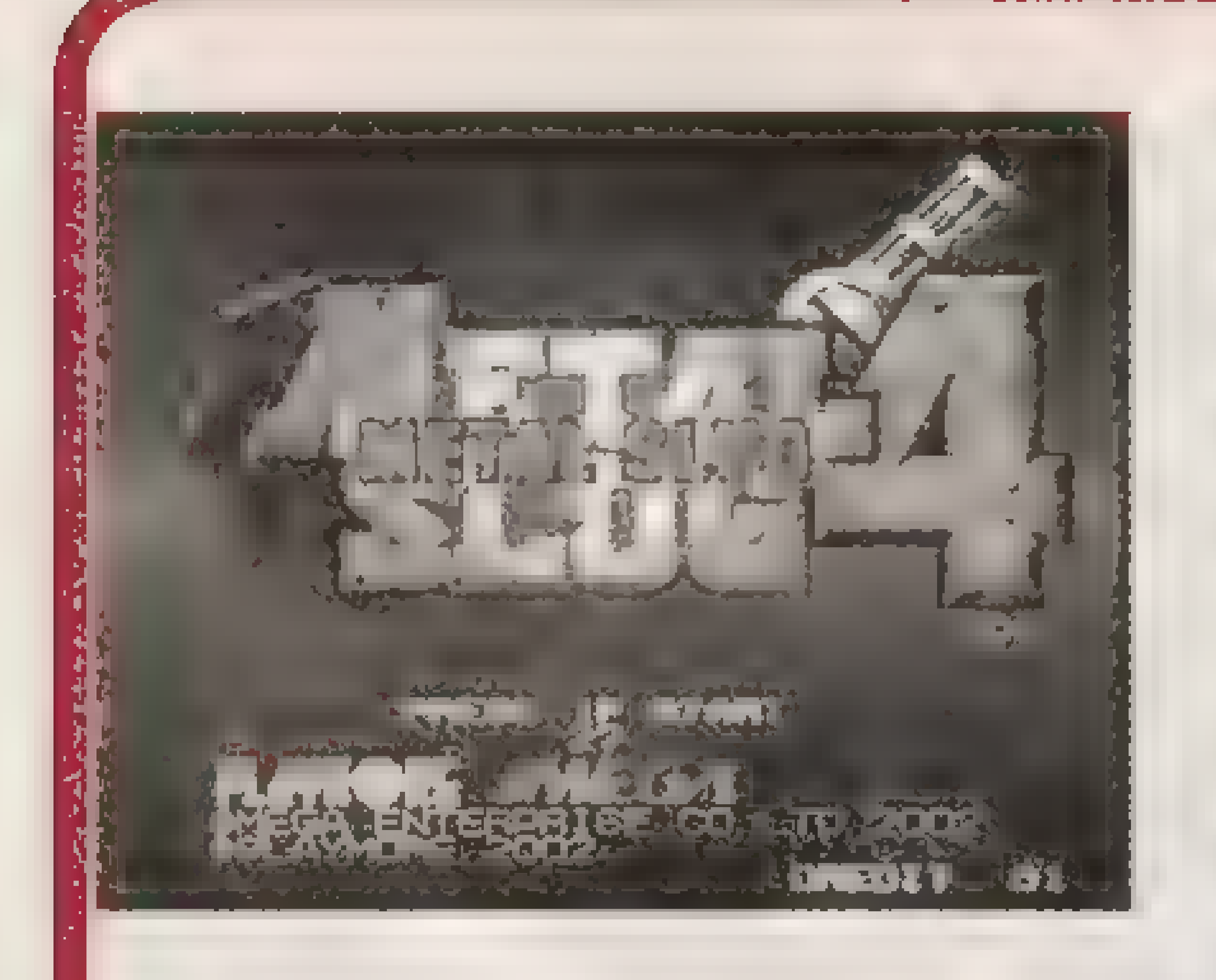


究。老外事前放出话说原来非官方版的改动越大越傻眼，不过并没有难到我们的多国部队，仍然是轻松应对。而新版一放出就有人发现 MAME 的 UnMAMEd arcade games 页上的所有的 Technos 和 SNK 的游戏都被清空了，这就证明 MAME 已经正确支持了所有 Technos 和 SNK 的游戏，不免又是一场讨论（唉，谁让每人都长了张嘴），据业内人士猜测，很有可能在这次大范围的工作中，和在平时的更新中，已经添加了新的支持，纠正了许多错误，要是有毅力的玩家可以自己去数数，算算到底是真是假。本来 MAME 想带头在 XBOX 上另辟一片天空，也被扼杀在摇篮之中，估计其后跟上的别的战友也是凶多吉少，还是那句老话，那些游戏机厂家可能根本就不知道模拟器是什么东西。



而现在的人们面对 MAME 的规律性的更新和放出，好像已经也没那么激动了，虽说 MAME 的

小道消息，不可尽信！



连带现象依然强烈，但总给人一种木然的感觉（可能这都是笔者的个人感觉），毕竟我们注重的是玩，而能充分理解像 RAINE 那样感觉的人毕竟是少数，像 RAINE 0.35a 新版的放出，在沉寂了许久后放出的新版并没有支持一个新游戏，而是充分的改进和完善，这可能就是我们所说的模拟界的两大派别吧，可能让激进和平和完美的融合是不可能的，这也就是 Raz 和 MAME 之间一个永远也解不开的结。

再来说说有意思的调查，经过 VOGONS 的调查显示，世界上各大站台的老大们大多在电脑入门的时候对经典的 PC 游戏感兴趣，相反对游戏机接触多的人大多是模拟器的幕后人员，这可能也是必然的结果，而 VBA 的调查是有多少没有 GBA 的人在用他的模拟器免费玩 GBA，不知道是不是时间长了会有种负罪感，可能并没这么严重吧，说到这突然想起了 PS2，模拟器我们暂时不敢奢望，毕竟在技术有巨大差距的时候，光靠竞争是无法弥补的，而像我这种买得起机器装不起直读的又大有人在，不过现在生产直读的芯片厂 messiah 挪到了中国，看来这次有希望了，不过据从事开发的人表示，PS2 模拟器的开发周期由于技术的进步可能被缩短为 6 - 12 个月，到那时 PS2 可能也可以被我们所接受了。



MS4 各位应该已经玩到了，不过这次的放出和上次的 KOF 的

小道消息，不可尽信！



反映真是相去甚远，不知道是不是也是韩国人的原因，可能我们已经麻木了，已经可以平淡的面对现实了，不过像MS3哪种不用为模拟器发愁的特例毕竟是个别的，刚开始又要为模拟器发愁了，不过这也算不了什么障碍了，而Billy对CPS3的一番豪言壮语到时引起了不少振动，而看到少有的老外们为中国话发愁的情景，一种自豪感油然而生。

虽说英译补丁我们可能并不感兴趣，毕竟现在国内的汉化铁人不在少数，而也有了一定的规模和组织，只要向好的方向发展就好了。但是当笔者看到Bahamut Lagoon英译补丁1.3版发布的时候，心理还是很高兴的，毕竟模拟界不是吵架的地方，大家是凭个人爱好来合作和交朋友的（听起来没有任何灰色色彩，到觉得亲切了许多），因为像北欧那样的国家在世界上少之又少，而像那种闲得发慌不为吃穿发愁的专职程序员也不多，不然我们为什么只有一个Aaron和Raz，话扯远了，虽说在英译补丁制作的过程中也存在诋毁、讽刺、诬陷等多种我们不愿看到的事情，但是最终我们的战士们还是走到了一起，Dejap和Illusion Translations至少在表面上理解了对方，合作推出了英译补丁中的一个精品，毕竟模拟界几乎没有计划都是在合作中进行的，只是我们圈外人不了解罢了。

小道消息，不可尽信！



先看看这里啦\(^o^)/

高手的选择：可不运行安装程序，每个栏目下的EMU和ROM文件夹选取你所需的模拟器或ROM；
新手的选择：运行光碟上每个栏目的安装程序，即可简单的安装模拟器和ROM。

新作强袭\新作强袭\ CRAZ SCAN
超时空要塞加强版-mame061rom\macrossp.zip
Bullfight-mame061rom\bullfgt.zip
4 Fun in 1-mame061rom\4in1.zip
Bakutotsu Kijuutei-mame061rom\bakutotu.zip
Battle Bakraid-mame061rom\bbakrada.zip
Battle Bakraid unlimited bersion-mame061rom\bbakraid.zip
Battle Cross-mame061rom\battlex.zip
Beast Busters-mame061rom\bbusters.zip
Birdie King-mame061rom\bking.zip
Bubble 2000-mame061rom\bubl2000.zip
Bull Fighter-mame061rom\bullfgtr.zip
Bullfight-mame061rom\bullfgt.zip
Car Polo-mame061rom\carpolo.zip
Clay Shoot-mame061rom\clayshoo.zip
Desert Assault(us 4 players)-mame061rom\dassaul4.zip
Desert Assault(us)-mame061rom\dassault.zip
Dingo-mame061rom\dingo.zip
Dog Fight-mame061rom\dogfgt.zip
Dribbling-mame061rom\dribling.zip
Equites-mame061rom\equites.zip
F-1 Grand Prix-mame061rom\f1gp.zip
Find Out-mame061rom\findout.zip
Golfing Greats-mame061rom\glfgreat.zip
Golfing Greats(Japan)-mame061rom\glfgretj.zip
Gulf War II-mame061rom\gulfwar2.zip
High Voltage-mame061rom\hvoltage.zip
Inferno-mame061rom\inferno.zip
Jump Kids-mame061rom\jumpkids.zip
Kick Goal-mame061rom\kickgoal.zip
The Koukouyankyuh-mame061rom\kouyakyu.zip
Lethal Crash Race(set 1)-mame061rom\crshrace.zip
Lethal Crash Race(set 2)-mame061rom\crshrac2.zip
Mechanized Attack-mame061rom\mechatt.zip
Monte Carlo-mame061rom\montecar.zip
Mr.Kougar-mame061rom\mrkougar.zip
Mr.Kougar(bootleg)-mame061rom\mrkougb.zip
Net Wars-mame061rom\netwars.zip
The Next Space-mame061rom\tnexspce.zip
Orbit-mame061rom\orbit.zip
Quiz Bisyoujo Senshi Sailor Moon-Chiryoku Tairyoku Tokino Un-mame061rom\quizmoon.zip
Red Robin-mame061rom\redrobin.zip
Roller Jammer-mame061rom\rjammer.zip
Splendor Blast-mame061rom\splndrbt.zip
Super Toffy-mame061rom\stoffy.zip
Thunder Zone-mame061rom\thndzone.zip
Toffy-mame061rom\toffy.zip
Triple Hunt-mame061rom\triplhnt.zip
tube Panic-mame061rom\tubep.zip
U.S.Classic-mame061rom\usclssic.zip
Wily Tower-mame061rom\wilytowr.zip
ms4 解密版-mslug4.zip
黄金太阳 2-gba 新作\黄金太阳 2.zip
V 拉力赛 3-gba 新作\V rally 3.zip
爆旋陀螺-gba 新作\爆旋陀螺.zip
Blackthorne-32x\Blackthorne_32x_(Brazil).zip
Brutal Unleashed-32x\Brutal_Unleashed_32x_(4).zip
Cosmic Carnage-32x\Cosmic_Carnage_32x_(5).zip
Darxide-32x\Darxide_32x_(A).zip
Kolibri-32x\Kolibri_32x_(F).zip
Pitfall-32x\Pitfall_32x_(4).zip
Primal Rage-32x\Primal_Rage_32x_(F).zip
RBI Baseball95-32x\RBI_Baseball_95_32x_(4).zip

光盘目录

Shadow Squadron-32x\Shadow_Squadron_32x_(E).zip
Tempo-32x\Tempo_32x_(5).zip
T-MEK-32x\T-MEK_32x_(F).zip
Toughman Contest-32x\Toughman_Contest_32x_(F).zip
太空哈利 -32x\Space_Harrier_32x_(A).zip
蜘蛛侠-32x\Spiderman_Web_Of_Fire_32x_(F).zip
摩托车大赛 -32x\Motocross_Championship_32x_(E).zip
毁灭公爵-32x\doom.zip
足球 96-32x\FIFA_International_Soccer_96_32x_(JUE).zip
纳寇斯历险 -32x\c_Chaotix_32x_(5).zip
冲破火网 - 32x\Afterburner_32x_(5).zip

系之谱(\ 系之谱 \)
街机版龙珠对战 2-ARC\dragonballz2.zip
playdia 版龙珠游戏画面-Bandai Playdia*.RM
龙珠 Z 激斗天下一武斗会 -FC\ 龙珠 Z 激斗天下一武斗会.zip
龙珠 Z 外传撒亚人绝灭计划 -FC\ 龙珠 Z 外传撒亚人绝灭计划.zip
龙珠 Z-FC\ 龙珠 Z.zip
龙珠 Z2-FC\ 龙珠 Z2.zip
龙珠 Z3-FC\ 龙珠 Z3.zip
龙珠 3 悟空传 -FC\ 龙珠 3 悟空传.zip
龙珠 2 大魔王复活 -FC\ 龙珠 2 大魔王复活.zip
龙珠神龙之谜 -FC\ 龙珠神龙之谜.zip
英雄列传 -FC\ 英雄列传.zip
龙珠 Z 悟空飞翔传 -GB\ 龙珠 Z 悟空飞翔传
龙珠 Z 悟空激斗传 -GB\ 龙珠 Z 悟空激斗传
龙珠 Z 悟空传说 -GBA\ 龙珠 Z 悟空传说.zip
龙珠 Z 卡片对战 -GBA\ 龙珠 Z 卡片对战.zip
龙珠 Z 武勇烈传 -MD\ 龙珠 Z 武勇烈传.zip
SS 版龙珠画面 -SegaSaturn 龙珠游戏画面 *.RM
伟大的悟空传说 -PCE\ 伟大的悟空传说.rar
超悟空传 1-SFC\ 超悟空传 1.zip
超悟空传醒觉编 -SFC\ 超悟空传醒觉编.zip
龙珠 Z 超武斗传 -SFC\ 龙珠 Z 超武斗传.zip
龙珠 Z 超武斗传 2-SFC\ 龙珠 Z 超武斗传 2.zip
龙珠 Z 超武斗传 3-SFC\ 龙珠 Z 超武斗传 3.zip
龙珠 Z 超次元战斗 -SFC\ 龙珠 Z 超次元战斗.zip
龙珠 Z 超级撒亚人传说 -SFC\ 龙珠 Z 超级撒亚人传说.zip

ET 游戏基地(\ET 游戏基地 \)
Rakuga Kids - 家用机精选\N64\Rakuga Kids (E) [!].zip
007 金眼睛 - 家用机精选 \N64\GoldenEye 007.zip
Virtua Racing-家用机精选\32x\Virtua Racing.zip
星星王子 - 家用机精选 \md\Ristar.zip
音速战机 - 家用机精选 \ps\sonicw.zip
Virtua Fighter- 家用机精选 \32x\Virtua Fighter.zip
猎鲨行动 - 街机精选 \mame\Bshark.zip
战神守护风暴 - 街机精选 \mame\grdnstrm.zip
魔法宝石 - 街机精选 \mame\Karianx.zip
剑豪 - 街机精选 \mame\kengo.zip
战场之狼 - 街机精选 \mame\mercs.zip
PADDLE MANIA- 街机精选 \mame\paddlema.zip
赛马大亨 - 街机精选 \mame\Srakwin2.zip
灌篮高手 - 街机精选 \mame\Suprslam.zip
梦幻小妖精 - 街机精选 \mame\Twinspri.zip
out runners- 街机精选 \modeler\orunners.zip
合金装备 - 游戏物语

ETC(\ETC\)
伊苏国 1&2 代 - 读者点播区 \ys1_2 (pce).zip
流星之凯 - 读者点播区 \Vay(u).ZIP
mame 背景海报 -mame - \artwork*.ZIP
合金装备原声 OST-\ 游乐园 \ 合金装备 ost*.WMA
神秘歌曲 1 -\ 游乐园 \ c m _ b l a d e _ -_007_guitar_mix_(007_goldeneye).wma
神秘歌曲 2 -\ 游乐园 \ f x s c r e a m e r _ - M e t a l _ G e a r _ M a y _ C r y _(Metal_Gear_Solid_2___Devil_May_Cry).wma
神秘歌曲 3 -\ 游乐园 \ N i g h t s o n g _ -_Eyes_On_Me_(Accapella_Mix)_(Final_Fantasy_VIII).wma
神秘歌曲 4-\ 游乐园 \ybjc.wma



光盘内容介绍
（本期光盘完全收录以下内容）

NEORAGEX
合金弹头4解密版

MAME061
游戏全集

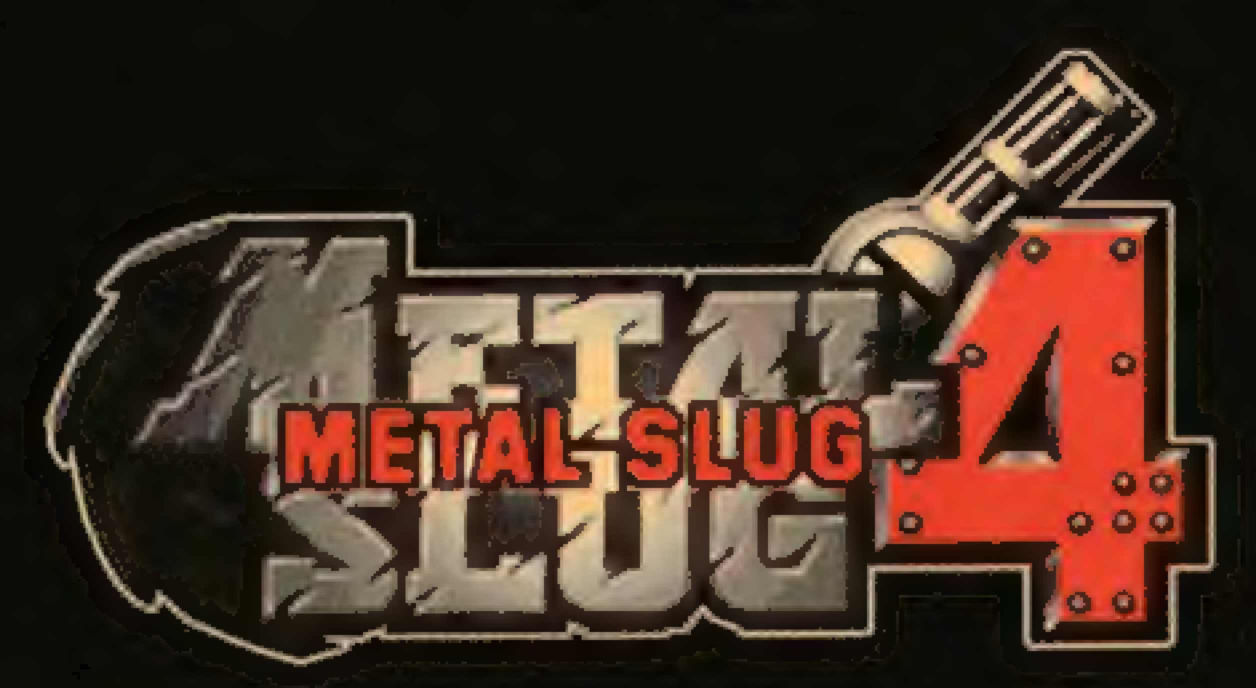
32X
VR战士1
VR赛车
游戏全集

GBA
黄金太阳2
V拉力赛3
爆旋陀螺

龙珠全系列

N64
007黄金眼

ETC
合金装备OST
加送神秘歌曲4首
伊苏国1&2代（PCE）
流星之凯（MDCD）



Virtua Fighter



DRAGON BALL Z
ドラゴンボール



Emutime
本手册为非卖品，随光盘赠送，不得单独销售。
光盘定价：￥10元



ISBN 7-88833-124-6
9 787888 331242 >
吉林音像出版社出版
责编：米庆丰 设计：岳春艳
ISRC CN-Q06-01-0124-0/V.J6
ISBN 7-88833-124-6